

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年8月1日
54
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
二周年紀念大獎
請你去日本睇PlayStation EXPO!!
隨書附送
GAME PLAYERS EX 珍藏版
《夢幻模擬戰IV》
完全攻略VOL.1
全書52頁 不另收費
© elf 1995 / BANPRESTO 1997
elf
究極!!
PS版專用《同級生2》美少女事件時間表
詳盡!!
SS《魔劍美神ROYAL》攻略、資料表全部落齊！
率先!!
SS《超級機械人大戰F》第1～4話全面介紹
刺激!!
PS《GUNBULLET+GUNCON》新遊戲逐一介紹


PlayStation
GUNDAM
火熱雙重禮品
勁送行動
贈品
Gundam
金裝模型
贈品
Gundam
金裝模型
贈品 原版手繪
電視卡通漫畫



「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動大透視 各界Gundam friends 敬請注意：Sony Computer Entertainment Inc.鐵定於7月31日隆重推出最新 Gundam 遊戲 Mobile Suit Gundam : Perfect One Year War，為酬謝你哋熱烈支持，特別舉辦「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動！

祇要在7月31日至8月27日期間，於指定的PlayStation特約經銷商處購買以下五款 Gundam 遊戲中其中一款，填妥問卷，即可獲得精美Gundam禮品，包括：Gundam 金裝模型，Gundam 原版手繪電視卡通漫畫，Gundam 模型及精美貼紙。由於各項禮品數量非常有限，全部均以先到先得形式送出，送完即止。五款Gundam 遊戲為：❶ Mobile Suit Gundam : Perfect One Year War ❷ Gundam The Battle Master ❸ Gundam 0079 ❹ Mobile Suit Gundam :PlayStation The Best ❺ SD Gundam G Century.

「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動睇真D！ 所有參加者必須填妥問卷連同貼有足夠郵票的回郵信封，寄回P.O. box:28909 Gloucester Road Post Office，信封上請註明「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動，即有機會獲得「Gundam火熱雙重禮品」！

第一重勁送：頭1000名人仕可獲得精美貼紙乙份。第二重勁送：第一個星期(由7月31日至8月6日期間寄出)及第二個星期(由8月7日至8月13日期間寄出)之頭8名人仕，均可獲得Gundam金裝模型乙個。第三個星期(由8月14日至8月20日期間寄出)之頭100名人仕，則可獲得Gundam原版手繪電視卡通漫畫乙份。第四個星期(由8月21日至8月27日期間寄出)之頭10名人仕，則可獲得Gundam模型乙個。第二重勁送之獲贈者將有個別通知。全部禮品先到先得，送完即止。Sony Computer Entertainment Inc. 公司保留對獲得禮品結果之最後審決權。

八月新GAME

8月7日推出 $398

Dragon Ball Final Bout (格鬥遊戲)

© 1996 BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION © BANDAI 1997 BANDAI CO., LTD.

8月7日推出 $468



Dokyusei 2 (戰略遊戲)

© elf 1995 © BANPRE PLANNING 1997 © BANPRESTO 1997 BANPRESTO CO., LTD

8月7日推出 $398

Front Mission Alternative (戰略遊戲)

© 1997 SQUARE SQUARE CO., LTD.

8月7日推出 $398



JetMoto (賽車遊戲)

© 1996 Sony Interactive Entertainment, Inc. Designed by Sony Interactive Studios America, SingleTrac™. Sony Interactive Entertainment, Inc.

8月7日推出 $538



Gunbullet + Guncon (動作遊戲)

© 1994, 1996, 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. GUNCON: ©1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. NAMCO LIMITED

遊戲名稱	推出日期	價錢
Metal Slug	8月7日	$ 398
ST Andrews Old Course	8月28日	$ 398
Time Crisis	8月7日	$ 398
Gunbullet	8月7日	$ 398
Pastel Muses	8月21日	$ 338
Cool Boarders 2:Killing Session	8月28日	$ 398
Robo Pit 2	8月21日	$ 398
Super Black Bass X	8月7日	$ 398
Sokoban:The Puzzle	8月7日	$ 268

＊為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。
■ 遊戲發行日期如有更改，恕不另行通知。

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!

參與特約經銷商:
● A&A Audio & Video Centre- 太古廣場三期 電話：2845 3670 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 電話：2801 6422 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 電話：2575 0673 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 電話：2443 3357 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 ● The Game Shop- 大埔新達廣場一樓 電話：2651 1042 / 荃灣廣場二樓 電話：2499 8613 ● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 ● UNY - 太古城中心第二期 電話：2885 0331 ● 恒港貿易公司 - 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恒昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔廣場 電話：2662 0997 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032



PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號舖 電話：2387 7297 傳真：2729 1923



Sony Computer Entertainment Inc.

第 54 號
目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）





ET_MAX [奧斯丁] 制作

印花齊集

盛事直播

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

珍藏版
夢幻模擬戰完全攻略 VOL.1

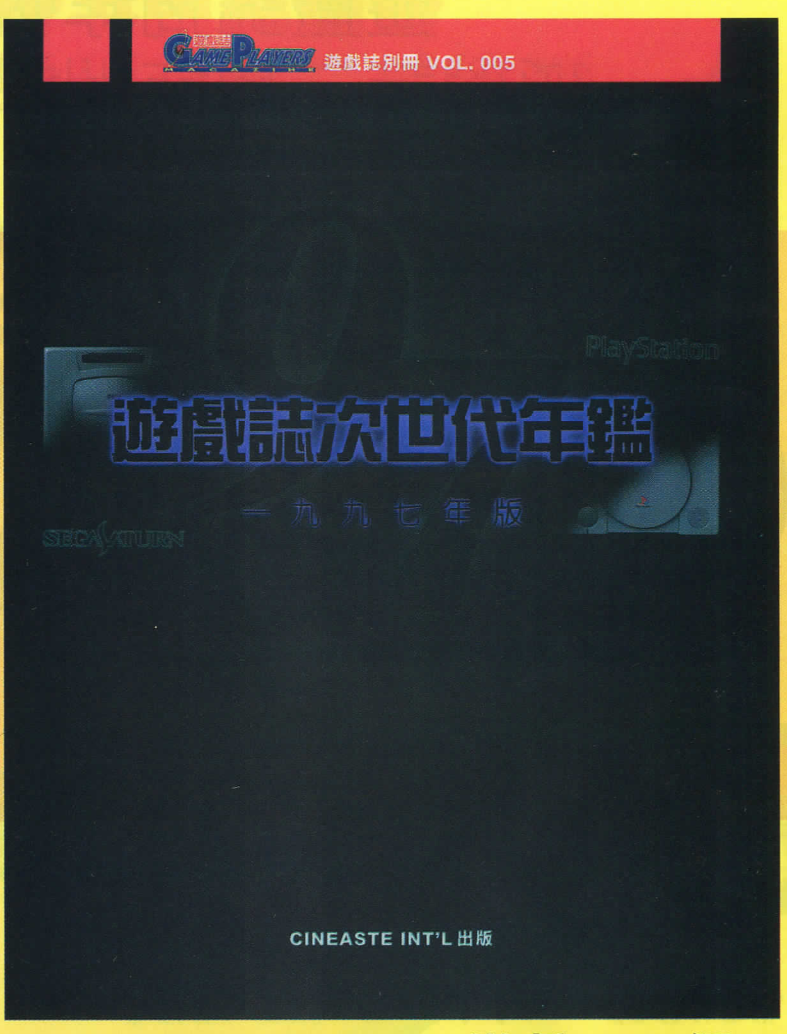
◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、ARES LEE、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、滴廸仔、FION、佐治、癲、KEN
◆特約筆者／SPYDER、喬丹
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

《遊戲誌次世代年鑑》

一九九七年版

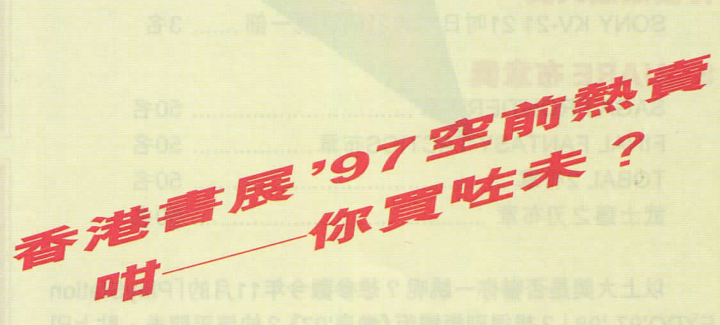
96年創造經典·
97年經典回歸

每本港幣60元正



PlayStation 遊戲460個
SATURN 遊戲342個
秘技總數超過 1000條
次世代遊戲目錄、解說、
秘技足本落齊！





香港書展'97空前熱賣
咁——你買咗未？

遊戲誌周年恆例！！
遊戲誌二周年問卷調查大抽獎

請你去日本睇 GAME SHOW!!

上期向大家披露了《遊戲誌》2周年問卷調查大抽獎的超級鉅獎，今期再為大家想出更多更精采的獎品，保證令你嚇一大跳。



THE KING OF FIGHTERS '97



《遊戲誌》二周年問卷調查大抽獎

獎　項

GAME SHOW 大獎

雙人來回日本東京機票包食宿 1名

拳皇 '97 大獎

拳皇'97街機套裝 2名

包括：街機版拳皇'97盒帶、MVS底板、SUPER GUN、控制桿

打機靚靚大獎

SONY KV-21 21吋日本線打機電視一部 3名

SQUARE 布章獎

SAGA FRONTIER布章 50名

FINAL FANTASY TACTICS布章 50名

TOBAL 2布章 50名

武士道之刃布章 50名

以上大獎是否嚇你一跳呢？想參觀今年11月的「PlayStation EXPO'97-'98」？想得到街機版《拳皇'97》？快填妥問卷，貼上印花，來信參加大抽獎吧。



參加辦法

請填妥附列之問卷及參加表格上的個人資料，並將刊於53期和54期的普查印花貼於表格上，寄到《遊戲誌》的辦事處來（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓），信封面請註明「遊戲誌全民普查'97」。

截止日期：1997年8月29日
（以郵戳為準）

公布日期：1997年9月12日

遊戲規則

◆本抽獎恕不接受影印表格參加
◆本公司職員及家屬不得參與，以示公允
◆本公司保留各獎項之最終決定權
◆規則如有更改，恕不另行通知

遊戲誌全民普查'97問卷

參加表格

姓名：
年齡：
性別：□1.男 □2.女
身份證／護照號碼：
職絡電話：(日) (夜)
地址：
(請在此貼上印花)

印 花53

印 花54

(請在適當□內加上✔號)

職業：
□3.在學 □4.在職 □5.無業

1.你對《遊戲誌》的滿意程度
□1.非常滿意 □2.滿意 □3.普通 □4.不滿 □5.非常不滿

2.你購買《遊戲誌》習慣是：
□1.每期必買 □2.封面美麗便會買 □3.有合適內容才會買
□4.有多餘錢才會買

3.以下哪些本地遊戲雜誌是你經常購買的？(可選多項)
□1.遊戲誌 □2.GAME PLUS □3.遊戲周刊
□4.機迷 □5.GAME通信

4.你有經常閱讀日本電視遊戲雜誌的習慣嗎？
□1.沒有 □2.不定期 □3.有
(書名：)

5.你通常與多少人分享《遊戲誌》？

6.你會否保存《遊戲誌》？
□1.會 □2.不會

7.以下的內容你希望增加還是減少？

A.新GAME速報	□1.增加	□2.不變	□3.減少
B.攻略	□1.增加	□2.不變	□3.減少
C.STREET FAXER	□1.增加	□2.不變	□3.減少
D.讀者欄	□1.增加	□2.不變	□3.減少

8.你希望增加甚麼新欄目？

9.你贊成《GAME PLAYER EX》縮小一點嗎？
□1.贊成 □2.不贊成 □3.無意見

10.你喜歡下列哪一類型遊戲？(可選多項)
□1.動作 □2.格鬥 □3.射擊 □4.RPG □5.智力
□6.歷險 □7.運動 □8.賽車 □9.戰略 □10.模擬
□11.成人 □99.其他：

11.你家中擁有哪些機種？(可選多項)
□1.任天堂 □2.超任 □3.N64 □4.世嘉五代
□5.SATURN □6.PC ENGINE □7.PC-FX □8.PlayStation
□9.3DO □10.NEO・GEO帶機
□11.NEO・GEO CD／CD-Z □12. PC □13.MAC
□99.其他：

12.你下一部打算購買的機種是：
□1.沒有打算 □2.N64 □3.SATURN □4. PlayStation
□5.PC-FX □6.NEO・GEO帶機 □7.NEO・GEO CD-Z
□8.PC □9.MAC □10.GAMEBOY POCKET
□99.其他：

13.你對下列哪種遊戲產品的情報最感興趣？(可選多項)
□1.手掣／控制桿 □2.特殊功能卡 □3.特殊記憶卡
□4.遊戲開發工具 □5.遊戲機用通信產品 □6.遊戲機用AV產品
□99.其他：

14.有沒有一間遊戲商店是你經常光顧的？
□1.有 □2.沒有

15.你有否經常透過INTERNET來找尋有關遊戲的資訊？
□1.經常 □2.有時 □3.從不

16.你相信從NEWS GROUP上得知的遊戲情報嗎？
□1.相信 □2.姑且一看 □3.不相信

17.你會否參與NEWS GROUP的討論？
□1.經常 □2.有時 □3.從不

18.你有多少隻正版遊戲？
□1.10隻以下 □2.10-30隻 □3.31-50隻 □4.50隻以上

19.你每天平均花上多少錢在玩街機上？
□1.不玩街機 □2.10元以下 □3.11-30元 □4.31-50元
□5.50元以上

20.你在以下各項目上的消費佔總消費的百分比是多少？

A.遊戲：	□1.0-10%	□2.11-30%	□3.31-50%
	□4.51-75%	□5.75%以上	
B.唱片：	□1.0-10%	□2.11-30%	□3.31-50%
	□4.51-75%	□5.75%以上	
C.衣着：	□1.0-10%	□2.11-30%	□3.31-50%
	□4.51-75%	□5.75%以上	
D.娛樂：	□1.0-10%	□2.11-30%	□3.31-50%
	□4.51-75%	□5.75%以上	

21.你的收入有多少？
□1.300元以下 □2.301-1000元 □3.1001-5000元
□4.5001-10000元 □5.10001-15000元 □6.15000元以上

22.你對現時合作雜誌的制度有何感想？
□1.我不太了解
□99.

23.你對PlayStation行貨遊戲有何感想？

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII（126票）
生產商：SQUARE SOFT

第二位 生化危機（43票）
生產商：CAPCOM

第三位 FINAL FANTASY TACTICS（18票）
生產商：SQUARE SOFT

三大受歡迎 SATURN 遊戲

第一位 拳皇96（64票）
生產商：SNK

第二位 櫻大戰（51票）
生產商：SEGA

第三位 超級機械人大戰F（25票）
生產商：BANPRESTO

三大最受歡迎街機遊戲

第一位 街頭霸王 III（61票）
生產商：CAPCOM

第三位 拳皇96（57票）
生產商：SNK

第三位 鐵拳3（26票）
生產商：NAMCO

三大最期待 PlayStation 新作

第一位 BIO HAZARD 2（249票）
生產商：CAPCOM

第三位 街頭霸王EX PLUS（112票）
生產商：CAPCOM

第二位 鐵拳3（95票）
生產商：NAMCO

三大最期待 SATURN 新作

第一位 超級機械人大戰F（147票）
生產商：BANPRESTO

第二位 X-MEN VS街頭霸王（90票）
生產商：CAPCOM

第三位 生化危機（63票）
生產商：CAPCOM

三大最期待街移植 PlayStation 遊戲

第一位 超級機械人大戰F（65票）
生產商：BANPRESTO

第二位 街頭霸王III（34票）
生產商：CAPCOM

第三位 櫻大戰（25票）
生產商：SEGA

三大最期待街移植 SATURN 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII（104票）
生產商：SQUARE SOFT

第二位 街頭霸王III（19票）
生產商：CAPCOM

第三位 FINAL FANTASY TACTICS（16票）
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII（136票）
生產商：SQUARE SOFT

第二位 心跳回憶（32票）
生產商：KONAMI

第三位 BIO HAZARD（20票）
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲

第一位 櫻大戰（69票）
生產商：SEGA

第二位 超級機械人大戰F（61票）
生產商：BANPRESTO

第三位 下級生（34票）
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角

第一位 八神庵（79票）
遊戲：拳皇'96

第二位 古蘭特（56票）
遊戲：FINAL FANTASY VII

第三位 KEN（30票）
遊戲：少年街霸2

三大最受歡迎女主角

第一位 不知火舞（101票）
遊戲：餓狼傳說

第二位 藤崎詩織（37票）
遊戲：心跳回憶

第三位 真宮寺櫻（23票）
遊戲：櫻大戰

海報主機陸續有來

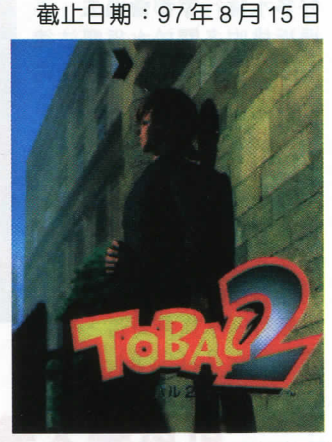
鳴謝：SNK ASIA
© 1997 SQUARE
© 1997 SQUARE
© 1997 SQUARE／DREAM FACTORY Characters：© 1997 SQUARE／DREAM FACTORY, BIRD STUDIO／SHUEISHA
© 1997 SQUARE／LIGHTWEIGHT

獎項：

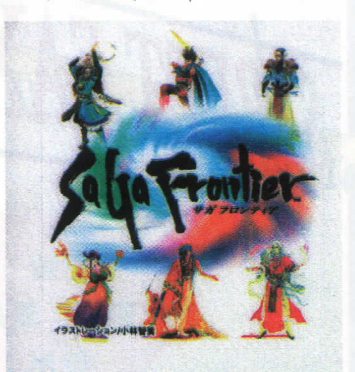
PlayStation 主機	1名
《新世紀 EVANGELION～鋼鐵之女朋友》海報	1名
《超光速 GRAN DOLL》海報	1名
NEO GEO 筆袋	5名
NEO GEO 熨章	10名
SAGA FRONTIER 布章	5名
FINAL FANTASY TACTICS 布章	5名
TOBAL 2 布章	5名
武士道之刃	5名

截止日期：97年8月15日









《ARMORED CORE》問卷調查得獎名單

PlayStation主機
LAM YEE CHEONG

《SAGA FRONTIER》遊戲CD-ROM
CHAN KA YEUNG　TNG KAM LEUNG TAMIS

《ARMORED CORE》遊戲CD-ROM
陳少強　劉振銓

《ARMORED CORE》電子小時鐘
陳嘉榮　SHEUNG PETER　LAU HANG HIN

《ARMORED CORE》電話卡
彭啟威　PANG KING KWONG　LAW KIN PUI

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：____________

年齡：________ 身份證號碼：____________

地址：____________

聯絡電話：____________

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________



主廚：ABO
副廚：喬丹、小琪
洗米：米奇

世嘉計劃在出版事業上大展拳腳

不久之後，睇開日本GAME書的同志們又要記多間出版社的名字，因為世嘉準備正式加入出版行列，為旗下發售的遊戲軟件出版各種刊物。直至現在世嘉只擔當GAME書的出版角色，而交給SOFTBANK之類的其他出版社負責發行，不過以後世嘉將會同時在出版和發行兩個角色。

世嘉預定會出版的，當然是有關於她本身出的街機和家庭遊戲軟件的刊物，例如OFFICIAL GUIDE BOOK、攻略本、設定資料集、畫集和期刊等等。

在日本，遊戲的攻略本在書店的暢銷書流行榜中佔了很重要的地位，由柯拿米、COMPILE和正方形所製作的攻略本已是很好的例子。現在世嘉準備出一本「電腦戰機VIRTUAL ON GRAPHICS本（暫名）」，既然是由開發商本身所推出，當然是值得期待的了。（ABO）



世嘉正式打入大陸市場

上星期日本報章報道，世嘉經已正式進入大陸市場，透過中國有名四通集團的門市，推出SEGA SATURN主機。據知，還仿法SCEI在香港的做法，揀選了一本大陸的遊戲雜誌作合作刊物。

自5月開始，世嘉已開始向四通供應主機和遊戲，而SATURN在國內的售價是1600元人民幣，首先在大陸推出的，是一系列世嘉有名作品，連而《SONIC JAM》更以中文說明書的方式在大陸發售。世嘉第一年的目標是40000台主機。

相對於中國，世嘉對香港的策略就顯得未見積極。據知，世嘉內部正進行改組，而他們亦將改變對亞洲的策略，把香港撥入日本市場來作考慮銷售策略。實際結果會怎樣，我們儘管放長雙眼來看吧。

「東京GAME SHOW'97秋」
張海報點炒法？

CESA剛剛公布將於9月舉行嘅「東京GAME SHOW'97秋」將會加多個HALL，而會場LAYOUT都出咗。今次最大的攤位將會屬於CAPCOM和COMPILE，因為佢哋話會有好多人聚集喎。

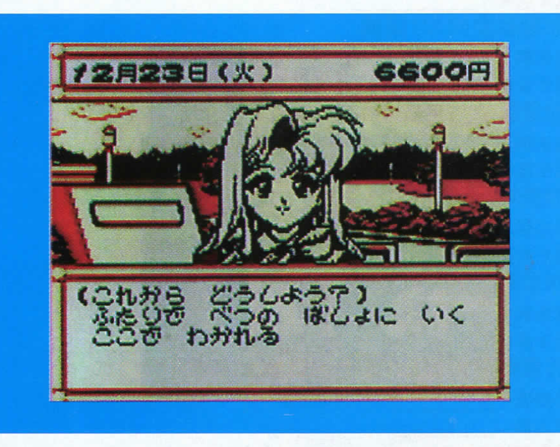
今次個展真係一波三折，最初會場由友朋搬返去幕張，而家又愈加愈大，到底到時個陣容有幾大真係好難估計，不過小琪就知道有好多水貨行家都會過去，不過近排咁多關於水貨嘅法律問題，市場又話驚咗條例唔敢返貨，咁佢哋去嚟做乜？通係吹水？



唔知大家知唔知，今次「東京GAME SHOW'97秋」張宣傳海報原來係請咗動畫師大友克洋設計，並且仲會用嗰張畫嚟出產品，全部限量發行。水貨佬哥哥，有冇興趣呢～？（小琪）

可以袋入袋的戀愛遊戲

唔知各位知唔知GB出了一隻十三色對應的戀愛模擬遊戲呢？叫做《POCKET LOVE》（4800日圓）。我等做開PlayStation、SS遊戲介紹和攻略的，對GB幾乎絕口不提，而GB遊戲又唔係UPDATE得咁快，相信大家都唔多覺眼哩隻遊戲。但點解筆者要搞小動作，寫此隻唔多覺眼的遊戲呢？是不是要騙版位呢？非也，無非因為此GAME可令玩者帶着唔只一位女朋友四圍走，實行齊人之樂。玩者會變成普通的高校生，跟七位各有特色的女性交往，在256日間奪取她們的芳心。遊戲的進行跟《心跳回憶》差不多，有日程表、EVENT、約會同送禮物，到最後要選擇表白的對象。最大的問題是無得聽她們嘰哩咕嚕，只有看她們「嘰哩咕嚕」，又不用漢字，日文冇番咁上下就好惡玩。（ABO）



清華女子高校再添新生

清華女子高校是很有名的高校，該校出名只收貌美女生，兼且男教師數目一定多於學生人數。各位有志春風化雨，作育英材，對女生有無比愛心的人士請留意，《卒業III》將在九八年間於SS主機上推出。雖然第三期仍未開班，五名新生的資料已經收到了，驟眼看上去有點似上兩代人物的翻版，不過人設已經不同了。至於內容方面暫時是「驚天動地，七轉八倒，天上天下唯我獨尊」的秘密。（ABO）



金色SATURN你見過未

未見過的話請買望遠鏡乙枝，對準土星調教焦距，最好加金色的濾光鏡…。閒話少説，其實今次要講的是世嘉的宣傳策略，她要出MODEM令有聯絡的用家可以通信對戰應該很多人知。為了推廣這種玩意，世嘉決定於今年8月15日至9月7日期間搞一個名為「SUPER NET陸上」的活動，大家用人氣作品「DECATHLETE FOR SEGANET」在網上比賽，優勝者可奪得特製的SATURN連MODEM和獎牌，所謂特製就係機身顏色對應頭三位的金銀銅三色。香港的玩家相信沒法擁有的了，為了望梅止渴，大可將家的SATURN鍍成金色，但是不幸若有任何觸電，失火甚至死亡意外，筆者恕不負責。（ABO）



三個女一個墟，嘰哩咕嚕嗡緊乜

PIONEER LDC又一傑作，發售日、價格、容量全部未定，連遊戲名的《NOEL 2》都是假名，暫時只披露了她們的人物設定，古色古香的遊戲舞台和會話畫面。今次的遊戲可能會由聖誕節開始，玩法和第一代相似，即是用視像和女朋友煲粥，説不同的話題有不同的反應並且以動畫去表達那類，值得期待。（ABO）



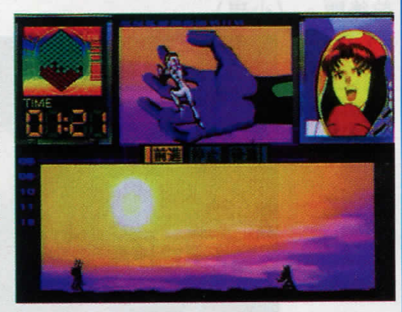
《幻想水滸傳》世嘉登場

上年十二月KONAMI曾在PlayStation上推出RPG遊戲軟件《幻想水滸伝》，遊戲的難度不高，但是要集齊108條好漢卻是至難之技。未集齊所有同伴而想一嚐心願的朋友有望了，因為KONAMI已宣布要製作《幻想水滸伝》的SS版，遊戲的基本部分和PlayStation版的一樣，不過已知道在根據地會付加一項叫做「鬥技場」的機能，這樣沒有參加冒險的角色也可以升級了。（ABO）

NEON GENESIS EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY

《EVA》已經曲終人散了，一眾EVA迷依然熱情未減。今次介紹的遊戲正是他們必玩之作，《DIGITAL CARD LIBRARY》是一隻搜集模擬TRADING卡的EVA資料庫。遊戲中備有二百種卡片，當然包括需要特定條件才可取得的稀少卡種，有了卡片就可看影片，進入EVA的世界。

完成迷你遊戲是搜集卡片的手段，最初會有兩種迷你遊戲，其一是運送美里進入暴走中的JA。第二個是類似「指生晒」的遊戲，不過對手換成了討厭的碇司令官…。（ABO）



夏季限定，PlayStation透明記憶卡抵港

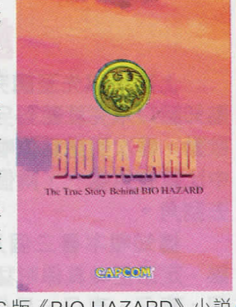
上兩期（第五十一期）呀SPYDER同大家介紹過SCE會出一款總數30萬張嘅透明記憶卡，而家都見到好多GAME舖都有得賣，不過價錢就頗貴，2000日圓要賣到$250港銀，筆者見到唔少GAME友聽到個價錢就立刻彈開咗。據筆者所知，第一批貨返價都唔平，而家哩個售價都算係合理，不過如果大家唔介意等嘅話，哩個應該就快有一批較大批的貨會到港，價錢亦應該會相應調低，相信百多元便有交易。（喬丹）



■透明包裝嘅透明記憶卡

SS版《BIO HAZARD》小説貴過GAME

CAPCOM名作《BIO HAZARD》嘅SS版如期到港，而且售價亦只係二百多元（可能太多人玩過PS版吧），但係連限定版嘅小説就遲咗少少，而且因為返貨唔多嘅原故，小説連GAME要$480，計計下，淨係本小説就要成二百多元，真係矜貴過隻GAME，最慘仲係一定要跟GAME一齊買，好多等唔切已經買咗隻GAME嘅玩家都只有望梅輕嘆。（喬丹）



■來貨甚少嘅SS版《BIO HAZARD》小説

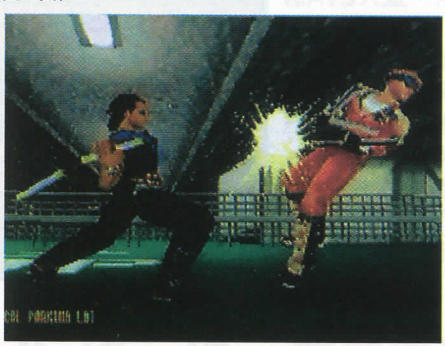
PlayStation又話跌價！？

之前已經成日傳話PlayStation機會跌價，但係傳咗咁耐都唔見佢有乜行動，近排又傳話喺日本PlayStation會跌價，而且仲會平好多添，搞到啲水貨佬都唔敢返貨住，造成本港嘅PlayStation有缺貨嘅現象，而家仲開始漲價，不過冇日本水貨機返，取而代之嘅係由德國運來嘅美版機，好多GAME舖都有得賣，紅色盒㗎，好易認。（喬丹）

做乜翻版咁鬼惡？

等住買《LAST BRONX》嘅SS迷一定俾上個禮拜嘅怪現象激死。香港嘅SS GAME間唔中返得比日本早就係人都知，但係家陣竟惡到翻版快過原裝就有啲離譜，《LAST BRONX》就係好例子，啲翻版舖仲話到明：「原裝呀？過多兩日先啦！」

老實講，知些少行程嘅人都知啲老翻主持人可以好早攞到日本舖頭用嚟DEMO嗰隻SAMPLE碟，不過以往大家都識做，等正版出咗先至同日發售。而家咁追過正版法，只有搞到俾人封晒前後門。（小琪）



蘭斯都出卡啦！

前排《遊戲誌》出咗一陣《鬼畜王蘭斯》嘅攻略，反應幾好（起碼好多人問點解唔出埋佢），可見香港都有幾多蘭斯FANS（應該話係蘭斯啲女朋友嘅FANS）。9月，ALICE SOFT TRADING卡系列就會開始推出，而第一作，就係《蘭斯COLLECTION PART 1》哩套卡，全套卡共96張，抽到中獎券仲可以得到特製全息卡。香港啲水貨商人最近都全唔少日本錫包卡，唔知會唔吼「哩套卡」，抑或會好似《SENT～》咁冇人返呢？（小琪）



話嫁又唔嫁

上期小琪先至講完台灣「四驅車社」要出本翻譯SS雜誌，點知話口未完就聽到另一單料，原來剛剛摺埋咗嗰本書又再蠢蠢欲動。哩次聽講話係嗰本書原先個大佬唔撈之後，立即抓住原書中比較有用嗰一、兩個人，加上神秘幕後勢力支持，於是四處出去刮角。

據知哩本書三個月之後就會面世。咁快脆，到底係早有預謀，定話佢哋真係咁猛料。小琪真係想知道，到底幕後黑手係邊個。壹仔、東仔、星仔？定話舊老細開暗標搞過本？（小琪）



《DELUXE SATURN FAN VOL.1》

出版社：德間書店／INTERMEDIA COMPANY

價格：838日圓（不連稅）

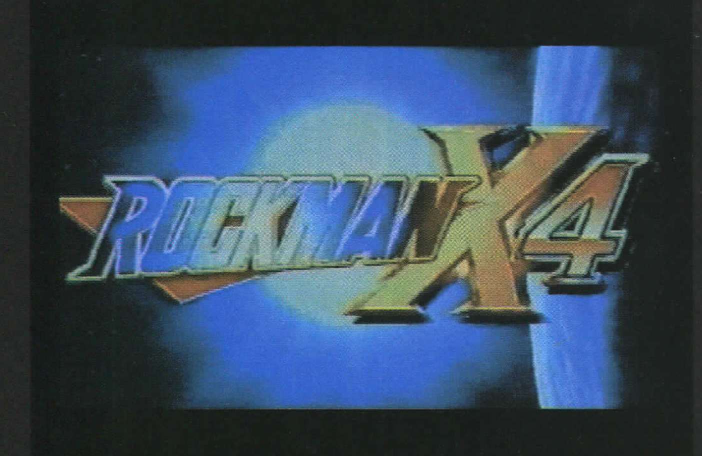
SS的玩家若有睇開日本GAME書的話一定會睇過或聽過《SATURN FAN》這本雜誌，今次要講的正是這書的8月5日增刊號《DELUXE SATURN FAN》。和一般講遊戲的書不同，《DELUXE》算是一本SS美少女遊戲的畫集，本書的文字較少，圖片則相對較大較多。圖片的質素絕對不會令同好者失望，例如《同級生2》的電腦畫像線條，其仔細程度跟畫師的筆觸無兩樣。除此之外，內頁有高田明美的ART WORK、《EVE／DESIRE》海報、《YU-NO》和《下級生》的原畫，又有《PHOTO GENIC》、《SENTIMENTAL GRAFFITI》、《TACTICAL FIGHTER》的美少女，也少不了涼子、魔法少女砂沙美和虹野沙希的份，書尾就是幾隻即將推出的新GAME介紹。

其實以本書的內容，就算不是SS的玩家，若本身是美少女愛好者也有收藏的價值，況且據聞本港沒返此書，有興趣的朋友有機會的話不妨到日本百貨公司訂回來。（ABO）





洛克人 X4



洛克人可以說是CAPCOM除了《街頭霸王》系列之外的另一長青之作，由GAMEBOY到超級任天堂也見到其縱影，然而，在每次的作品之中，給玩者的感覺也是換湯不換藥，至於理由為何，大家還是自己想想吧！

ACT　製造商：CAPCOM　售價：6800日圓（特別版）

MEM　SEGA SATURN

今次故事講啲乜

西曆21XX年，人類已經和擁有類思想的「複製人」一同生活，而且相安無事，共同創造了一個非常繁榮的世界。而在這樣的世界之中，存在着兩個不同的組織，分別是為了處理電子頭腦故障的「IRREGULAR HUNTER」和為了迅速應付大規模的天然災害而組成的純複製人部隊「REPER FORCE」。

一直以來，這兩部隊也是共同合作，一同對付事情，將這個世界變成一個非常理想的安樂窩。不過，自從有一天「REPER FORCE」被一個名叫「謝尼路」(田田田田田)的人所接管之後，這個組織便開始變了質，而且更加成為了一個恐怖組織，到處佔據其他城市。

為了要阻止「REPER FORCE」的恐怖活動，「IRREGULAR HUNTER」便決定介入這事件之中，而唯一可以勝任的人便只有「X」和「ZERO」而已……

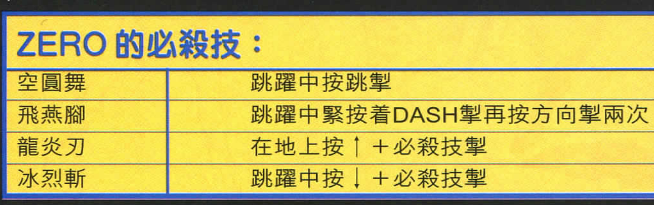
雖然事實已放在面前，「REPER FORCE」已成為了恐怖組織，不過，為何他們會變成這樣，依然是一個謎……



洛克人今次有乜用

和以前的各隻一樣，「洛克人」是有着非常多武器的(不過，當然是要先打倒BOSS才可以取得)，不過，在這隻《洛克人 X4》之中，最搶鏡的是「ZERO」，因為在遊戲之中，「洛克人」的攻擊方法和以前的良本沒有任可分別，反而「ZERO」便多了很多攻擊方法，而且更有不少的必殺技可以使用。而兩者也可以使用的相信是「機械人」了。



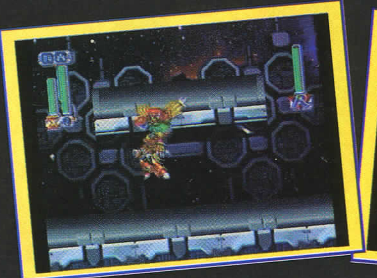


ZERO 的必殺技：

空圓舞	跳躍中按跳掣
飛燕腳	跳躍中緊按着DASH掣再按方向掣兩次
龍炎刃	在地上按↑＋必殺技掣
冰烈斬	跳躍中按↓＋必殺技掣

有乜睇頭？

這次推出的《洛克人 X4》其實和以前各集的遊戲性質差不多，所以基本上可以說是毫無特色，而唯一值得興幸的是「ZERO」的健在，因為在遊戲之中，「洛克人」的所謂必殺技是要取得BOSS上的X裝置才可以使用的，反而「ZERO」的必殺技便可以一開始便使用到，這是十分諷刺的，因為主角實際上是比較難用的。不過，特別版中所送的「飛行型態洛克人」設計十分不俗，玩家們絕對值得入。







再一次的第4次

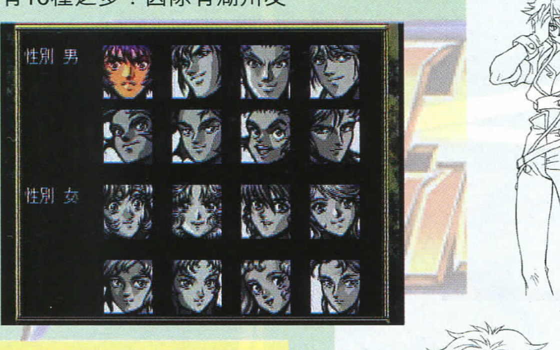
SLG
MEM

製造商：BANPRESTO　售價：6800日圓
發售日：8月29日　容量：CD-ROM

SEGA SATURN

十六種外貌選擇

於《F》中，玩家的分身——主角亦可如《第4次》般自行設定。而且除仍有性別及4種性格等選擇外，人物外貌設定更有16種之多！因除有湖川友謙的《第4次》版本外，更有由河野幸子設定的新面孔，至於《新超級機械人大戰》三名新人物便是出自河野之手。



河—湖川版設定

湖—河野版設定

認真、心地善良及熱血型

利蘭積斯・史達羅度

男性／19歲／7月23日／血型：O／匿稱：積斯／配音員：難波圭一

河

湖

芭圖莉絲亞・哈古曼

女性／19歲／2月4日／血型：A／匿稱：芭圖／配音員：林原惠美



本文中所有遊戲畫面均為開發中畫面，同時數值亦為試作數值



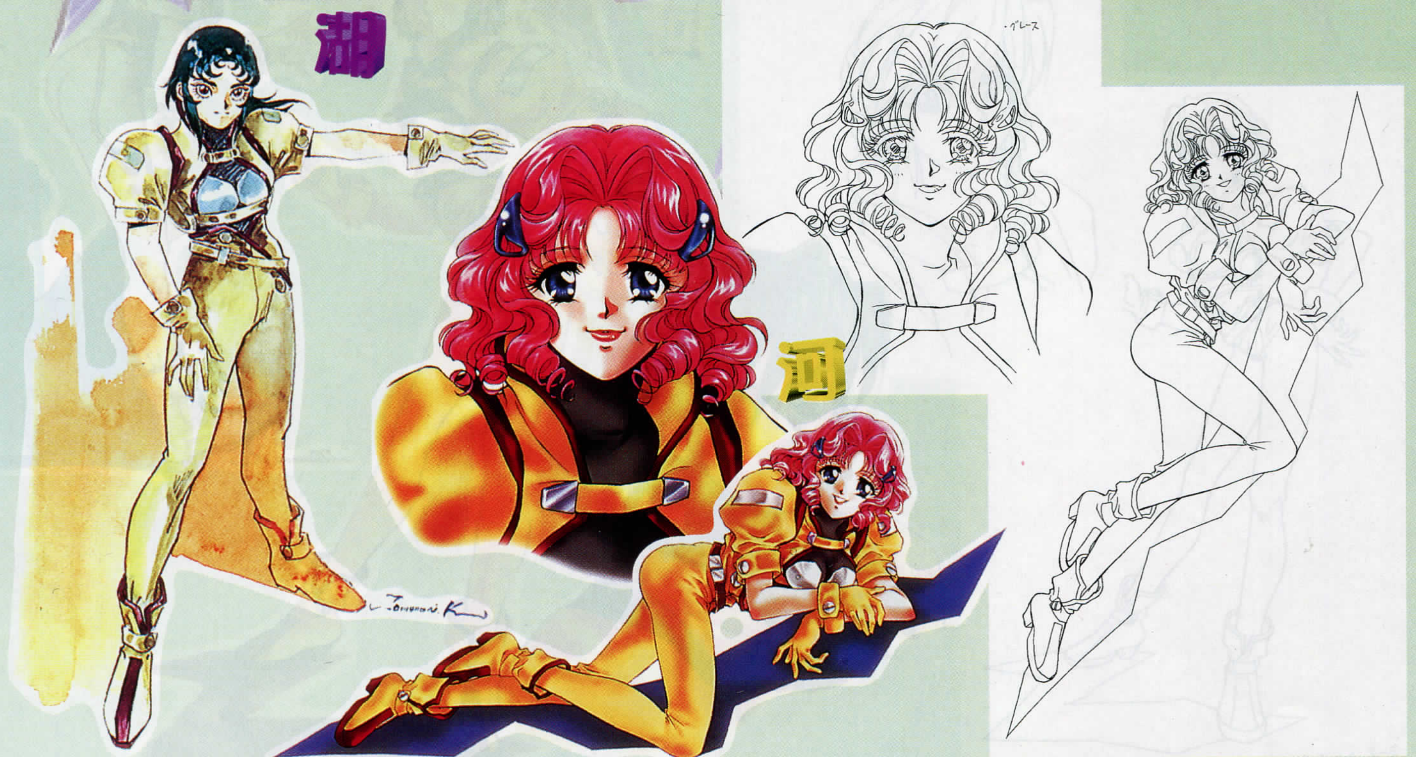
理論為本但性格輕挑型

依龍嘉魯特・卡撒哈拿

男性／19歲／11月10日／血型：A／匿稱：依龍／配音員：堀內賢雄

古尼絲・尤莉斯

女性／19歲／1月31日／血型：AB／匿稱：古尼絲／配音員：宮村優子



性格古怪型

碧古當・瑪狄遜

男性／19歲／5月4日／血型：AB／匿稱：碧古當／配音員：石野龍三

米娜・　寧

女性／19歲／9月21日／血型：O／匿稱：米娜／配音員：日高典子



冷傲、虛無縹緲型

艾榮・度斯迪

男性／19歲／3月1日／血型：B／匿稱：榮／配音員：關俊彥

玲・瑪奧

女性／19歲／4月14日／血型：B／匿稱：玲／配音員：緒方惠美

新GAME 急緊速報！！

真實機械人系1～4話故事概點

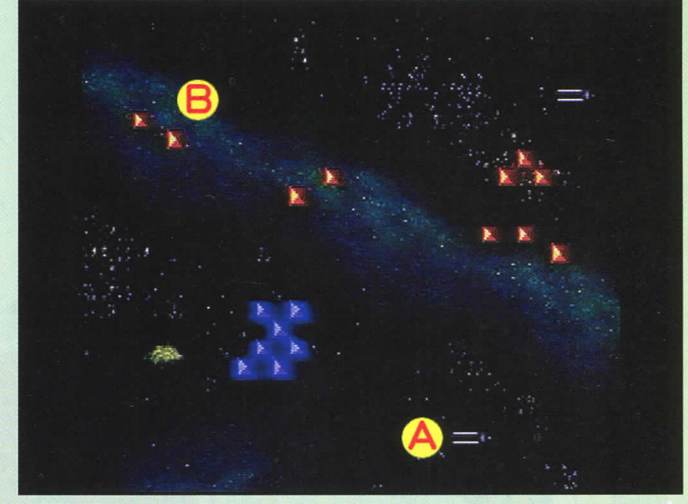
第1話 暗雲彌漫

第三次機械人大戰已完結了四個月了，但由於得悉上次大戰所遇上的異星人部隊只屬小部份部隊，加上DC軍殘存部隊的活躍及恐怖份子於各地的出現，故地球聯邦軍獨立外部部隊隆巴納艦隊仍處於戒備狀態。同時由於局勢的不明朗，因此本被調離的布位度亦昇級為少佐及調回隆巴納艦隊復職。就在露拿捷這以隕石改建成的基地中，布位度終再次返回這支皇牌艦隊中，而且，玩者這名由戈榮中將推薦，剛以優異成績於軍校畢業的新戰士亦隨布拉度一同編入隊中。從今天開始，玩者便是隆巴納艦隊的一員。

於露拿捷上，替布拉度接風的正是隆巴納艦隊的皇牌機師亞寶．尼爾，而他亦注意到玩者這名新戰友的出現。至於從亞寶口中，玩者亦得悉隆巴納中一個有別於其他部隊的現像，那便是於艦上階級是沒有意義的，因為由很久以前便開始有平民於隊中作出協助，但於身份問題，故艦隊亦沒有理由將軍紀加諸他們身上，當中如三一萬能俠的流龍馬及鐵甲萬能俠的兜甲兒等便是這些被稱為「善意的協力者」的平民隊員。此外，原來玩者及布拉度二人要這麼快到露拿捷上任是因為軍部上層收到DC殘黨會攻擊露拿捷的情報。

當到達露拿捷後，似乎DC軍還未有所行動，但是露拿捷內部竟突然傳出巨響，原來DC竟於基地內部破壞，於是布拉度便命愛瑪及基斯二人返回基地內調查，而包括玩者在內的其餘隊員便留在空域上防範DC其他部隊的來犯。

果然，不一會DC的黑色三連星便帶領其餘部隊殺出，之後敵軍大將斯瑪更於下方出現增援，幸好這時三一萬能俠的流龍馬等三人亦及時出現。在打退了這批DC軍後，隆巴納艦隊便返回露拿捷。



CHECK POINT 1 強敵．黑色三連星

於《機械人大戰》世界中，黑色三連星可說是出場率最高的人物之一。雖然遊戲中他們只屬中級首領，但單是他們那三台大魔已叫玩家頭痛，不過有見於打倒他們後取得的經驗值……嘿嘿！





CHECK POINT 3 敵增援．斯瑪登場

於第4回合，哥奧的死敵，斯瑪便會於地圖的A點出現增援，她的出現除令敵戰機數增加及向玩家上下夾攻外，最令玩家頭痛的便是由她所駕駛，以高達GP04改裝而成的機動戰士嘉比拉，但還是把她擊倒以取得強化部件吧。





CHECK POINT 2 愛瑪、基斯加入戰線

由於開始時愛瑪及基斯被派進露拿捷調查，故初段中高達MK II及鐳射大砲是沒有參戰的。但於第3回合二人便會重投戰線，雖然鐳射大砲的攻擊力不怎強，但在初期戰事中單是MK II已屬強大助力。



CHECK POINT 4 助力．三一萬能俠

雖然敵軍有增援，但隆巴納也不甘後人，在第5回合開始時三一萬能俠便會於地圖的B點出現。由於其出現地點距戰區頗遠，還是不要吝嗇，快使用神準人的精神力「加速」及以萬能俠2號趕往戰區吧。



CHECK POINT 5 驚異．宇宙冰河狂瀉

相信有玩開《機械人大戰》的玩家也知萬能俠3號的必殺技「冰河狂瀉」只可在「腳踏實地」時使出吧。但於《F》中，由於駕駛者車弁慶曾作出修練，故即於宇宙這無「地氣」的環境中也可使出！





第2話 陌生人

雖然流龍馬、神隼人及車弁慶的三一萬能俠隊終於歸隊，但布拉度亦擔心他們的歸隊會否對早乙女研究所有影響，但從龍馬口中得悉，原來他們亦受早乙女博士之命對近一陣子發生的機械人研究權威相繼失踪作出調查，故可說是因利成便。而隆巴納艦隊亦以要到衛星7號保護早乙女博士的好友卡遜博士為名而與龍馬等同行。此外各人亦得悉原來兜甲兒正於美洲一研究所協助研究，但能令甲兒這從來不甘於聽命的傢伙乖乖地工作，看來一定有甚麼原因的……

當各人到達衛星7號後，奇怪地軍部竟不讓各人會見卡遜博士，於是龍馬唯有求教於早乙女博士。而早乙女博士看到這情況亦猜到殖民衛星間應有些事發生了，故他便正式命令龍馬三人要與隆巴納共同行動，。之後，由於沒有收到任何緊急命令，於是隆巴納艦隊便前往羅迪里安補給。

可說是天有不測之風雲，就在艦隊前往補給時竟接收到一些非地球共通語的通信，難度異星人又再來犯？而為求真相，於是隆巴納艦隊便立刻前往電波的發射地點作調查。另一方面，於發射出奇怪通信的空域已有三台從未於地球圈見過的機械人出現，而且更被一群同樣未曾見過的機械人包圍，看來這三名逃亡者已落入對方的陷阱，但這三名逃亡者亦盡力突破包圍網。不一會，隆巴納隊終到達現場了，而各人也是首次看到這種型號的機械人，同時亦不明他們為何會互相攻擊。不過，當布拉度看到這些機械人時，他便記起一個月前他曾見過有異星人到地球及要求作出交流，而對方的軍用機便是這些稱為重戰機的機械，而聯邦高層亦於極秘下與之成立正式條約。因此，就連布拉度也奇怪為何這些重戰機會作出戰鬥，於是他便下令向對方發出通信電波要求對話。跟着，被追擊的三台重戰機亦立時回覆，原來這三名來訪者分別叫達巴．米羅、愛姆及傑奧，他們到此的原因便是要告知保士達軍（前譯波式達魯軍）已決定外地球侵略的消息。這時，追擊達巴而至的保士達軍大將妮爾亦說出原來保士達軍已正式向地球聯邦宣戰！無奈地，戰鬥又告開始。而基於共同戰線，達巴等人亦協助隆巴納作戰。最後，隆巴納終將敵軍打退，而達巴亦說出事情的始末，原來達巴三人是反對保士達皇朝獨裁統治的叛軍及受命來到地球。此外，這時各人亦得悉保士達皇朝的總帥保士達以聯邦監禁及殺害其大使為理由而向地球聯邦正式宣戰。

CHECK POINT 1 被包圍的達巴

於開戰時達巴三人已被包圍，加上HP回復方面只有愛姆的精神力「信賴」可使用，而且更只可支持兩次，因此初段絕對可說是苦戰。但大家還記得地形效果這系統嗎？就向右面的隕石帶進發吧。



CHECK POINT 2 隆巴納隊到場

在第3回合，隆巴納隊便會於地圖的A點出現，而這時各人亦從敵部隊指揮官妮爾得悉保士達軍已向地球宣戰這令人震驚的消息，此外由於達巴是與隆巴納同一立場，因此三台重戰機亦順理成章成為同伴。



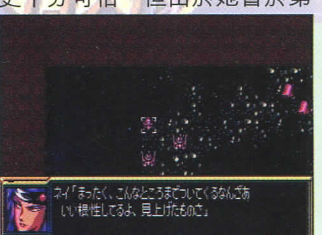
CHECK POINT 3 強敵．重戰機寶爵

於此戰中，玩家是首次遇上重戰機這類機體，由於重戰機的機動性高，因此水平較低的機師的攻擊便往往落空。此外於敵陣中亦有兩台辣手的敵機——寶爵，但將之擊倒後是可取得強化部件的。



CHECK POINT 4 一步擊殺．奧津

這戰的敵軍大將便是由妮爾駕駛的重戰機奧津，其性重性除完全拋離玩家外，攻擊力更十分可怕。但由於她會於第8回合後撤退，因此當與之接觸時定要盡量於一步內將之擊落以取得經驗值及強化部件。









CHECK POINT 5 正式宣戰

當過版後，隆巴納隊便會得悉於剛才的戰鬥途中，原來這批異星敵人的領袖，保士達皇朝總帥保士達剛以聯邦監禁及殺害其大使為理由而向地球聯邦正式宣戰，但事情的真相是否就是如此呢？

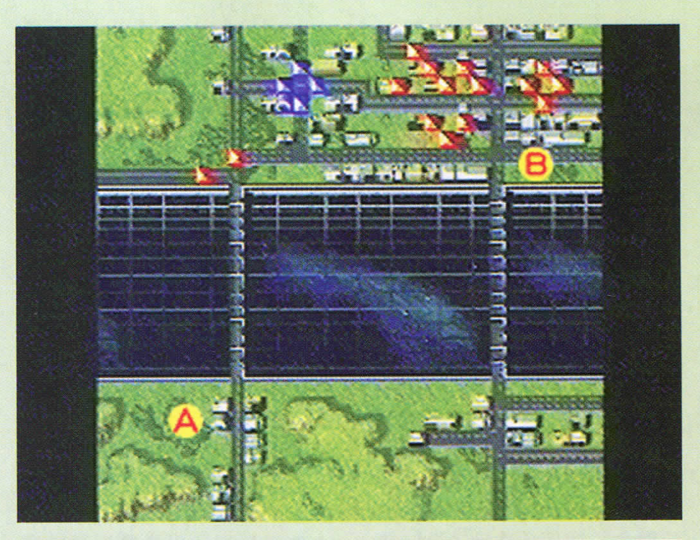




第3話 拾荒的孩子們

面對保士達軍的侵略，達巴三人的加入當然是一件好事，但由於隆巴納艦隊的權力被削及達巴他們是保士達軍的叛軍，故基於外交問題，布拉度還是決定將這問題交與戈榮中將決定，達巴三人仍沒有編入隊中。而就在這時，艦隊竟收到一殖民衛星的交救信號，原來保士達軍竟向這殖民衛星攻擊！於是艦隊便全速前往協助。而同一時間，殖民衛星的防衛軍已被敵軍全數殲滅，尤幸原來ZZ高達的機師捷度及其友人是居於這裏，於是他們便立即出戰，可是，由於ZZ高達已被軍方收回，故他們唯有以太空坦克、尼姆、吉姆III及渣古改這四台雜魚機苦戰。幸好，不久後隆巴納隊終及時趕到及助戰。而另一方面達巴亦赫然發覺這支保士達軍部隊的指揮官竟然便是其宿敵桀布尼，於是他便要求布拉度批準他出戰，而有見於情勢危急及達巴他們較熟悉敵軍底蘊，於是亦準許三人隨隊出動。

然而，奇怪的事就在隆巴納隊擊退保士達軍時出現，一名叫希路的少年竟駕着一台叫WING高達的機動戰士出現，而且更揚言要將隆巴納艦隊消滅，究竟，甚麼事發生了……？



CHECK POINT 1 絕叫·以雜魚機種作戰

絕對是龍游淺水遭蝦戲，在這版中雖然ZZ高達的機師捷度出場，但由於除沒有ZZ的出場外更要與其同伴一起以太空坦克等行先死先的雜魚機出戰，故各人唯有腳底沬油，溜到橋的另一方等待增援。







CHECK POINT 2 宿敵·桀布尼

於原作中《重戰機》中，桀布尼是達巴的宿敵，故於《F》中他當然會出場。至於這戰中他便會駕駛寶爵出戰。此外敵陣中亦有兩名中級敵人出現，因此這版絕對不能輕敵。





CHECK POINT 3 隆巴納的增援

在第3回合，隆巴納隊便會於地圖中的A點出現作增援。正如之前所說桀布尼是達巴的宿敵，因此一開始達巴便會要求出戰及獲布拉度批準，加上隆巴納又可派出6機出戰，於兵力上決不是問題。





CHECK POINT 4 桀布尼的撤退

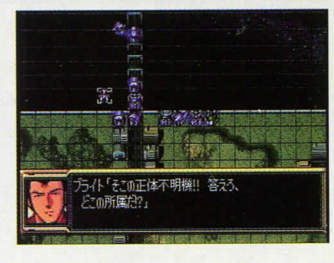
因桀布尼被擊倒後敵方便會全軍撤退，故為取得更多金錢及經驗值，還是把桀布尼留至最後吧。而方法亦很簡單，以萬能俠3號堵塞橋口不讓他過來及以遠距離攻擊便可。





CHECK POINT 5 神秘的機體·WING高達

當保士達軍撤退後，令人奇怪的事情便發生了，由希路駕駛的WING高達竟於地圖的A點出現及聲言要將隆巴納隊消滅！雖然希路説罷便撤退了，但為甚麼他會對隆巴納如此大仇口呢？究竟甚麼事發生了？





第4話 冷酷的恐怖份子

雖然神秘少年希路揚言要殺死所有隆巴納艦隊的人，但於殖民衛星上他只說了這句說話便不知所踪，同時亦對隆巴納的通信完全無視。而既然對方亦已撤退，故艦隊亦隨即離開衛星，至於眼見戰爭再度爆發，雖然捷度本身根本不想捲入戰鬥中，但為了保護各人免受戰爭之苦，加上友人們的鼓勵，故他最後與其他同伴再次加入隆巴納隊。不過由於ZZ高達仍在軍方處，故他唯有暫時以其他機體出戰。另一方面，雖然與保士達的戰爭已明顯爆發，而DC的復辟亦已無容置疑，但奇怪地聯邦的參謀本部竟一直未有與隆巴納艦隊這支主力部隊聯絡及給予正式指令。因此布拉度便決定直接到參謀本部一行，確定是否有甚麼事情發生。於是，隆巴納艦隊便前往降落地球的軌道，準備到位於南美洲的查布羅基地看個究竟。

然而，就在隆巴納準備進入大氣層時，一台身份不明，沒有識別信號的機動機士竟突然出現！原來來者正是之前於殖民衛星上遇到的希路，此外可說是禍不單行，正當隆巴納各人出戰時，由馬士文率領的DC部隊竟突然出現，雖然希路對馬士文的招攬毫不理會，而且更說明他的目的是擊潰隆巴納，所有阻礙他的人也會被他攻擊，但結果出現是三方混戰的場面。面對WING高達強力的對艦級武器，加上數量眾多的DC部隊，隆巴納隊於這戰幔初揭的一刻已遇上前所未有的苦戰！！結果可說是迫於無奈，在無可選擇下隆巴納唯有先將希路擊落，之後才將以馬士文為首的DC軍擊退。另一方面，被擊落的希路亦因跌進地球而認識到一名影響他一生的女子——莉利娜。最後，佐米托夫准將因見於地球現在這混亂的局勢而給回隆巴納艦隊自主權，同時，三一萬能俠隊亦正式復歸隆巴納隊。

CHECK POINT 1 惡魔・WING高達

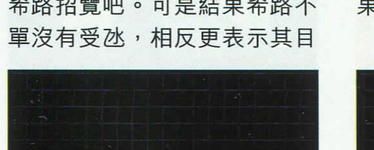
雖然WING高達一定能於後期成為同伴，而所欠的只是時間與條件，但在成為事實前，WING便絕對是一頭惡魔！因為筆者那台由捷度駕駛、升了HP 3級及裝甲2級的尼姆只消一擊便被擊倒！天啊！我做咩壞事！？





CHECK POINT 3 冷酷的希路

基於有着共同敵人，偉論家馬士文當然又長篇大論地向希路招攬吧。可是結果希路不單沒有受氹，相反更表示其目的只是消滅隆巴納隊，任何阻礙他的人也會被消滅。希路，果然是一名危險的傢伙！





CHECK POINT 2 馬士文登場

哈曼的死忠迷兼狂信者，說話肉麻又長篇大論，最後卻落得被哈曼洗腦及改造成強化人的馬士文終於在第三話出場了！在隆巴納隊出陣後，馬士文及其副官便會帶領一隊DC軍出現，不知他那與段捷度之妹莉娜的童話故事會否於遊戲中出現呢？





CHECK POINT 4 隆巴納・向地球進發

於擊退WING及DC部隊後，隆巴納隊終順利進入大氣圈，而各人亦正式得悉戰爭的爆發及取回部隊自主權。而往後的戰事便會暫時於地球進行，至於期待已久的鐵甲萬能俠及超力電磁俠亦即將歸隊！



CHECK POINT 5 墜落的WING高達

被擊落的希路本也想緊隨隆巴納進入地球，可是由於被人造衛星撞到，所以便意外地墜落於莉利娜的家附近。而莉利娜的出現對希路及整個故事均有一定的起爆作用，相信WING高達迷也絕對期待吧。







拳皇 '97



FIG 2P 製造商：SNK AD

SNK每年仲夏最高期待之作——《THE KING OF FIGHTERS'97》，由公布以來登場角色和創新系統都成為遊戲迷間的討論話題，然而遊戲系統的大幅度修改使其更能表現《KOF》的獨特性，亦將以往《KOF》系列優點集一大成的作品，相信本年格鬥遊戲又再是《KOF'97》的天下。







■GUARD CANCEL緊急回避

操作大系

《'96》改良版——ADVANCE MODE

在ADVANCE MODE中，人物的體力GAUGE是不會出現閃紅現像，因而限制以POWER GAUGE使用超必殺技。遊戲採用有別於以往的系統，反而使用與《REAL BOUT 餓狼傳説SPECIAL》相近的POWER GAUGE系統，其特徵是不能以按掣儲氣，玩者需要以通常技、必殺技攻擊對手和擋格對手攻擊來增加POWER GAUGE的能源，每當儲滿一條POWER GAUGE時，POWER GAUGE的前方便會出現一顆綠色菱形作為表示，每次最多可以儲三個，亦可以在同一TEAM內角色與角色之間互相繼承POWER GAUGE。而綠色菱形的作用，便是每當玩者使用POWER UP MAXIUM、GUARD CANCEL緊急回避、GUARD CANCEL吹飛攻擊和超必殺技都會有所消耗。還有在此模式中是以按掣來發動MAXIUM POWER，此時POWER GAUGE上方便會出現TIME BAR倒數時間，令攻擊力增加1.25倍，而配合POWER UP時間就可以使用MAXIUM超必殺技。值得留意是此模式中的獨有操作解拆投技，在EXTRA MODE中是不能使用。





■GUARD CANCEL吹飛攻擊

《'94》改良版——EXTRA MODE

承襲以往《KOF'95》的固有系統，人物體力GAUGE剩餘八份一時，體力GAUGE便會閃紅，能夠使用超必殺技，另外亦刪除了攻擊回避後的COUNTER攻擊，改良POWER GAUGE的特性，變成只能以按掣儲氣，就算擋格對手的攻擊亦不會影嚮POWER GAUGE，而POWER MAXIUM時攻擊力會增加1.5倍，亦能使用超必殺技，在POWER MAXIUM和體力閃紅二者條件共存的情況下便能使用MAXIUM超必殺技。還有前衝和跳躍的效果亦採用回《KOF'95》中向前跳踏步、通常跳躍和大跳躍等特性。





人物介紹及出招表



主角隊

草薙京

草薙京改回《'95》中的各種特殊技「八拾八式」和「外式．轟斧 陽」，加強了「R.E.D.KICK」的對空能力和「琴月 陽」的速度。而新超必殺技「最終決戰奧義"無式"」是巨大闇拂加連續荒咬毒咬攻擊技。

特殊技

外式．轟斧 陽	→＋D
八拾八式	↘＋D
外式．奈落落	↓＋C

必殺技

百式．鬼燒	→↓↘＋A or C
R.E.D.KICK（七百七式．獨樂屠）	←↓↙＋B or D
貳百拾貳式．琴月 陽	→↘↓↙←＋B or D
七拾五式 改	↓↘→＋B．B or D．D
百拾四式．荒咬	↓↘→＋A
百貳拾八式．九傷	荒咬動作中↓↘→＋A or C
百貳拾七式．八錆	荒咬動作中→↘↓↙←＋A or C
	荒咬 → 九傷動作中 A or C
百貳拾五式．七瀬	荒咬 → 九傷動作中 B or D
	荒咬 → 八錆動作中 B or D
外式．砌穿	荒咬 → 八錆動作中 A or C
百拾五式．毒咬	↓↘→＋C
四百壹式．罪詠	毒咬動作中→↘↓↙←＋A or C
四百貳式．罰詠	罪詠動作中→＋A or C
九百拾式．鵺摘（外式．龍射/ 外式．伏虎）	↓↙←＋A or C

超必殺技

秘奧義 裏百八式．大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋A or C
最終決戰奧義"無式"（三神技之壹）	↓↘→↓↘→＋A or C



■最於決戰奧義"無式"

二階堂紅丸

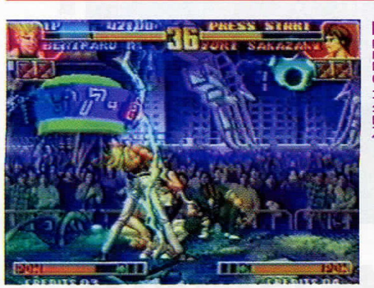
經改良後的「雷韌拳」和「雷光拳」，按掣不同角度亦會有所變更，輕拳是對地，重拳則是對空，另外「空中雷韌拳」亦增加滯空時間。超必殺技「ELECTRIGER」是「紅丸投」的連續雷擊POWER UP版，而且《'95》中的固有特殊技和新增特殊技亦再次出現。

特殊技

FLYING DRILL	跳躍中↓＋D
（未有正式名稱）	→＋B

必殺技

雷韌拳	↓↘→＋A or C
空中雷韌拳	跳躍中↓↘→＋A or C
真空片手駒	↓↙←＋A or C
SUPER 稻妻 KICK	→↓↘＋B or D
居合蹴	↓↘→＋B or D
反動三段蹴	→↘↓↙←＋B or D
紅丸投	近敵時→↘↓↙←→＋A or C
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋A or C
ELECTRIGER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C



■ELECTRIER

大門五郎

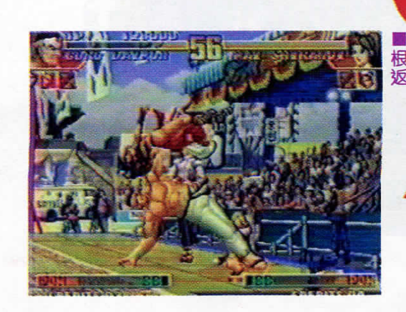
新必殺技「根返」是當身技，攻擊得手後會變成背負投。「裏投」是移動型的指令投，走往對手背後施以投技。新超必殺技「嵐之山」，是能夠追加指令的多變連續技。

特殺技

地雷震	→↓↘＋A or C
超受身	↓↙←＋B or D
雲投	←↙↓↘→＋A
切株返	←↙↓↘→＋C
天地返	近敵時→↘↓↙←→＋A or C
超大外刈	近敵時→↓↘＋B or D
根返	↓↘→＋B or D
裏投	→↘↓↙←→＋B or D

超必殺技

地獄極樂落	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C
嵐之山	根拔　近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B or D
續．切株返	根拔動作中←↙↓↘→＋B or D
根拔裏投（NORMAL 狀態）	續．切株返動作中→↓↘＋B or D
續．天地返（POWER MAXIUM 狀態）	續．切株返動作中→↓↘＋B or D



■根返

'97 SPECIAL TEAM

山崎龍二

「蛇使」的儲系機能依然健在，亦可以按D掣作CANCEL。對空攻擊「砂」擊中後能以「蛇使」作追打攻擊。超必殺技「DRILL」擊中時以掣連打能作4階段技變化，而特殊技猛刺則是《RBS》裏的中段技。

特殊技

猛刺	→＋A
必殺技	
蛇使．上段	↓↙←＋A
蛇使．中段	↓↙←＋B
蛇使．下段	↓↙←＋C
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→＋B or D
倍返	↓↘→＋A or C
制裁之匕首	→↓↘＋A or C
爆彈	近敵時←↙↓↘→＋A or C
砂	→↓↘＋B or D

超必殺技

GUILLOTINE	↓↘→↓↘→＋A or C
DRILL	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C



■GUILLOTINE

BLUE MARY

基本技是承繼《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》的形態，更集合普通和EX人物的特點，還加進更新的中段特殊技。

特殊技

（未有正式名稱）	→＋A

必殺技

SPIN FALL	↓↘→＋B or D
M.SPIDER	↓↘→＋A or C
STRAIGHT SLICER	←儲→＋B or D
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER擊中時↓↘→＋B or D
VERTICAL ARROW	→↓↘＋B or D
M.SNATCHER	VERTICAL ARROW擊中時→↓↘＋B or D
M.REVERSE FACE LOCK	↓↙←＋B
M.HEAD BASTARD	↓↙←＋D
BACK DROP REAL	近敵時←↙↓↘→＋A or C

超必殺技

M.TYPHOON	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B or D
M.SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←＋A or C
M.DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→＋B or D

■M.DYNAMITE SWING

BILLY KANE

與MARY一樣，基本繼承了《RBS》和普通、EX人物的特點，亦加入兩種新增特殊技，然而新必殺技「旋圓殺棍」是舊有超必殺技「紅蓮殺棍」的無火版，還有追加除頭巾的新勝利POSE，各位FANS要留意！

特殊技

（未有正式名稱）	→＋A
棒高跳蹴	→＋B

必殺技

三節棍中段打	←↙↓↘→＋A or C
火炎三節棍中段打	三節棍中段打擊中時↓↘→＋A or C
旋風棍	A掣連打
集點連破棍	C掣連打
強襲飛翔棍	→↓↘＋B or D
火龍追擊棍	↓↙←＋B
水龍追擊棍	↓↙←＋D
旋圓殺棍	→↓↘＋A or C

超必殺技

超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←＋A or C
大旋風	↓↘→↓↘→＋A or C

■大旋風

龍虎之拳隊

坂崎獠

新必殺技「猛虎 雷神剎」是小跳躍的手刀中段攻擊，而防禦對手的「龍虎亂舞」後，並不像以往就此收招，反而會完成整套「龍虎亂舞」的攻擊。另外新超必殺技「天地霸煌拳」（猛虎硬爬山？）在POWER MAXIUM狀態下擊中對手，會使對手出現氣絕暈眩的情況。

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
虎砲	→↓↘+A or C
	猛虎・雷神剛擊中時→↓↘+A or C
飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B or D
極限流連舞拳	近敵時←↙↓↘→+A or C
猛虎・雷神剛	↓↙←+A or C
猛虎・雷神剎	↓↘→+B or D
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A or C

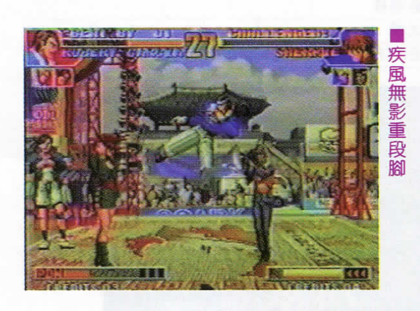


■天地霸煌拳

ROBERT GARCIA

必殺技「飛燕龍神腳」的形態稍作改良外，亦加入《龍虎之拳 外傳》的新MASTER必殺技「龍斬翔」，能作對空和連續技之使用。新超必殺技「無影疾風重段腳」是以小跳躍的連續蹴攻擊（說是「飛燕幻影腳」相信會更加貼切）。

必殺技	
龍擊拳	↓↘→+A or C
龍牙	→↓↘+A or C
飛燕旋風腳	→↘↓↙←+B or D
飛燕龍神腳	跳躍中↓↙←+B or D
極限流連舞腳	近敵時←↙↓↘→+B or D
龍斬翔	→↓↘+B or D
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
無影疾風重段腳	↓↘→↓↘→+B or D



■疾風無影重段腳

坂崎由里

坂崎由里（前譯：坂崎百合）繼承以往的空牙、飛燕疾風拳和飛燕旋風腳等必殺技，而由里的新開發超必殺技「飛燕烈孔」（昇龍烈破？）則是空牙的連續版本。

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
空牙（由里超UPPER）	→↓↘+A or C
裏空牙（DOUBLE由里超UPPER）	空牙着地時→↓↘+A or C
雷煌拳	↓↘→+B or D
百烈掌擊	→↘↓↙←+A or C
飛燕疾風拳（由里超KNUCKLE）	↓↙←+A or C
飛燕旋風腳（由里超回蹴）	↓↙←+B or D
超必殺技	
飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+A or C



■飛燕烈孔

餓狼傳說隊

TERRY BOGARD

追加了《RBS》的新必殺技「POWER CHARGE」，能夠吹飛對手後以「RISING TACKLE」作追打攻擊。新超必殺技「HIGH ANGLE GEYSER」是「POWER CHARGE」吹飛對手後再以「POWER GEYSER」攻擊的招式。

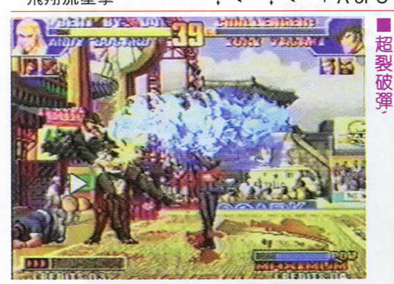
特殊技	
WILD UPPER	↘+A
BACK KNUCKLE	→+A
必殺技	
BURNING KNUCKLE	↓↙←+A or C
POWER WAVE	↓↘→+A or C
CRACK SHOT	↓↙←+B or D
RISING TACKLE	→↓↘+A or C
POWER DUNK	→↓↘+B or D
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B or D
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+A or C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B or D

■POWER CHARGE

ANDY BOGARD

大大削減了「飛翔拳」的對空能力和「幻影不知火・上顎/ 下顎」的攻擊速度，而新必殺技「飛翔流星拳」是與必殺技「激・飛翔拳」很相似的掌打攻擊。

必殺技	
斬影拳	↙→+A or C
我彈幸	斬影拳擊中時↓↘→+A or C
飛翔拳	↓↙←+A or C
昇龍彈	→↓↘+A or C
空破彈	←↙↓↘→+B or D
擊壁背水掌	近敵時←↙↓↘→+A or C
幻影不知火	跳躍中↓↘→+B or D
幻影不知火・下顎	幻影不知火着地中→+A or C
幻影不知火・上顎	幻影不知火着地中→+B or D
超必殺技	
超裂破彈	↓↙←↙↓↘→+B or D
飛翔流星拳	↓↘→↓↘→+A or C



■超裂破彈

JOE HIGASHI

並沒有增加新必殺技的人物，新超必殺技「爆烈HURRICANE TIGER踵」是亂舞系攻擊技，另外亦加回特殊技「SLIDING KICK」。

特殊技	
SLIDING KICK	↘+B
必殺技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A or C
爆烈拳	A or C 掣連打
爆烈拳 FINISH	爆烈拳中↓↘→+A or C
TIGER KICK	→↓↘+B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D
黃金之踵	↓↙←+B or D
超必殺技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C
爆烈 HURRICANE TIGER 踵	↓↘→↘↓↙←+A or C



■大旋風

怒隊

LEONA

新必殺技是與HEIDERN的「CROSS CUTTER」非常相似的「EYE SLASHER」。新超必殺技「REVOLVE SPARK」是DASH手刀突刺爆破技，而「GRAVITY STORM」則是敵蹴爆破技。

必殺技	
MOON SLASHER	↓儲↑＋A or C
GROUND SABER	←儲→＋B or D
X-CALIBER	↓儲↑＋B or D
BALTIC LAUNCHER	←儲→＋A or C
EYE SLASHER	↓↙←＋A or C
超必殺技	
V SLASHER	跳躍中↓↘→↘↓↙←＋A or C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→＋B or D
GRAVITY STORM	↓↘→↓↘→＋A or C

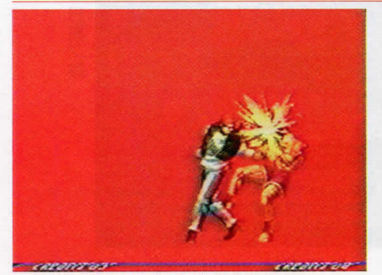


■EYE SLASHER

RALF

以前作分別不大，而新超必殺技「GALACTIC PHANTOM」是豪快的突進技，亦是防禦不能的招式。

必殺技	
VULCAN PUNCH	A or C 掣連打
GATLING ATTACK	←儲→＋A or C
急降下爆彈 PUNCH	↓儲↑＋A or C
跳躍中↓↘→＋A or C	
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時←↙↓↘→＋B or D
RALF KICK	←儲→＋B or D
超必殺技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←＋A or C
騎馬 VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←＋B or D
GALACTIC PHANTOM	↓↘→↓↘→＋A or C



■BARI BARI VULCAN PUNCH

CLARK

與前作分別不大，而新超必殺技「RUNNING THROW」是追擊對手的投技，使用「RUNNING POWER BOMB」。

必殺技	
VULCAN PUNCH	A or C 掣連打
NAPALM SLETCH（必殺投）	→↓↘＋A or C
ROLLING CRADLER（必殺投）	←↙↓↘→＋A or C
FRANKENSTEINER（必殺投）	→↓↘＋B or D
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER（必殺投）	近敵時←↙↓↘→＋B or D
FLASHING ELBOW	必殺投動作中↓↘→＋A or C
超必殺技	
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C
RUNNING THROW	←↙↓↘→←↙↓↘→＋B or D



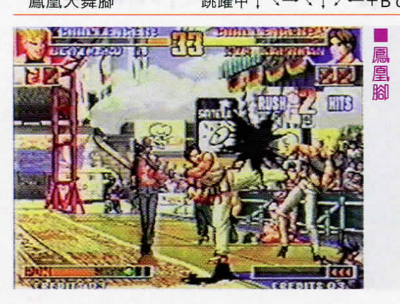
■SUPER ARGENTINE BACK BREAKER

金隊

金家藩

追加了《RBS》中的超必殺技「鳳凰天舞腳」和中段特殊技「切腿」。

特殊技	
切腿	→＋B
必殺技	
飛燕斬	↓儲↑＋B or D
半月斬	↓↙←＋B or D
飛翔腳	跳躍中↓↘→＋B or D
流星落	←儲→＋B or D
空砂塵	↓儲↑＋A or C
超必殺技	
鳳凰腳	↓↙←↙→＋B or D
	跳躍中↓↙←↙→＋B or D
鳳凰天舞腳	跳躍中↓↘→↘↓↙←＋B or D



■鳳凰腳

陳國漢

追加新超必殺技「鐵球大壓殺」是以助跑斜跳，垂直落下擊潰敵人的招式。除了斜跳時是有攻擊判定的對空技之外，落下時亦是下段防禦不能的中段技。此外亦增加了SLIDING的特殊技。

特殊技	
（未有正式名稱）	↘＋A
必殺技	
鐵球粉碎擊	←儲→＋A or C
鐵球大回轉	A or C 掣連打
鐵球飛燕斬	↓儲↑＋B or D
大破壞投	近敵時→↘↓↙←→＋C
超必殺技	
鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋A or C
鐵球大壓殺	↓↘→↓↘→＋A or C

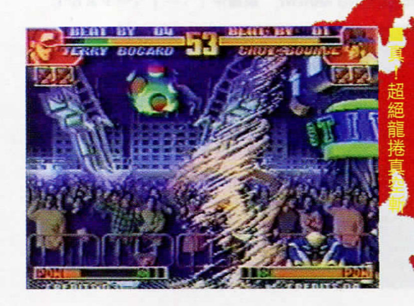


■鐵球大壓殺

蔡寶奇

追加了金家藩的超必殺技「鳳凰腳」，可惜防禦後會出現很大破綻。至於前作威猛的跳躍重拳和着地連續技也依然健在。

必殺技	
龍捲疾風斬	↓儲↑＋A or C
飛翔空裂斬	↓儲↑＋B or D（按着掣攻擊）
旋風飛燕刺突	←儲→＋B or D
方向轉換 方向加攻擊掣	飛翔空裂斬、旋風飛燕刺突中
飛翔腳	跳躍中↓↘→＋B or D
疾走飛翔斬	←儲→＋A or C
超必殺技	
真！超絕龍捲真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C
鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←＋B or D



■真！超絕龍捲真空斬



新女性格鬥家隊

神樂千鶴

擅長分身攻擊的千鶴，按掣不同，技的軌道、分身和本體的位置變化皆不同。新必殺技「頂門之一針」是小跳躍突進攻擊技。超必殺技「零技之礎」是一定時間內封鎖對手的必殺技招式，而「三籟之布陣」則是分身連續攻擊，本體也可移動的招式。

必殺技	
百活・天神之理	→↓↘+ A or C
貳百拾貳活・神速之祝詞	→↘↓↙←+ A or B or C or D
貳百拾貳活・神速之祝詞・天瑞	神速之祝詞動作中↓↙←+ A or B or C or D
百八活・玉響之瑟音	←↙↓↘→+ A or C
貳百拾貳活・乙式・頂門之一針	↓↘→+ A or B or C or D
超必殺技	
裏面八拾伍活・零技之礎	↓↙←↙↓↘→+ A or C
裏面壹活・三籟之布陣	↓↘→↓↘→+ B or D



■頂門之一針

不知火舞

新必殺技「白鷺之舞」是轉身扇體連續攻擊技。新超必殺技「鳳凰之舞」是由上空進攻的體當突進技，而「水鳥之舞」則是花蝶扇的連續發射版。

必殺技	
花蝶扇	↓↘→+ A or C
龍炎舞	↓↙←+ A or C
飛翔龍炎陣	→↓↘+ B or D
必殺忍蜂	←↙↓↘→+ B or D
飛鼯之舞	↓儲↑+ A or C（按着掣攻擊）
	跳躍中↓↙←+ A or C
白鷺之舞	→↓↘+ A or C
超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+ B or D
鳳凰之舞	↓↙←↓↙←+ A or C
水鳥之舞	↓↘→↓↘→+ A or C

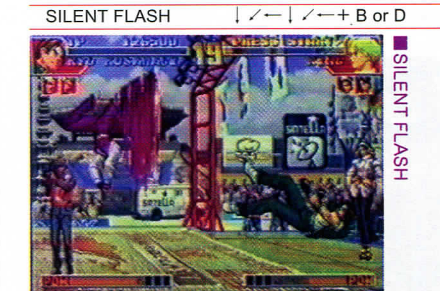


■白鷺之舞

KING

新超必殺技「SILENT FLASH」是「TRAP SHOT」的強化版加垂直向上攻擊，亦加回固有特殊技「SLIDING KICK」。

特殊技	
SLIDING KICK	↘+ D
必殺技	
VENOM STRIKE	↓↘→+ B or D
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→+ B or D
TRAP SHOT	→↓↘+ B or D
TORNADO KICK	→↘↓↙←+ B or D
SURPRISE ROSE	→↓↘+ A or C
MIRAGE KICK	←↙↓↘→+ B or D
超必殺技	
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+ B or D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←+ B or D



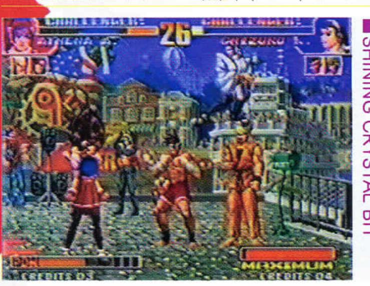
■SILENT FLASH

超能力隊

麻宮 ATHENA

新必殺技「SUPER PSYCHIC THROUGH」能作追打攻擊，而新超必殺技「PHOENX FANG ARROW」是「PHOENIX ARROW」的強化版。

必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+ A or C
PHOENIX ARROW	跳躍中↓↙←+ A or C
v PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+ B or D
PSYCHO SWORD	→↓↘+ A or C
空中PSYCHO SWORD	跳躍中→↓↘+ A or C
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+ B or D
SUPER PSYCHIC THROUGH	近敵時←↙↓↘→+ C
超必殺技	
SHINING CRYSTAL BIT	←→↘↓↙←+ A or C
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT 中↓↙←+ A or C
空中 SHINING CRYSTAL BIT	跳躍中←→↘↓↙←+ A or C
空中 CRYSTAL SHOOT	跳躍中 SHINING CRYSTAL BIT 中↓↙←+ A or C
PHOENX FANG ARROW	跳躍中↓↘→↓↘→+ A or C

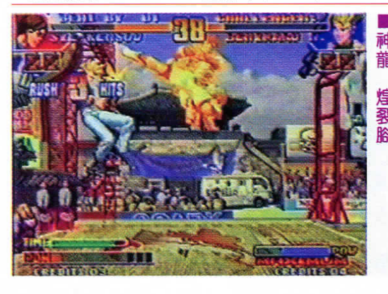


■SHINING CRYSTAL BIT

椎拳崇

新必殺技「龍連打」是指令投打擊技，以掣連打增加HIT數。新增必殺技「仙氣發勁」是投技「發勁」的強化版。而《'95》時代的中段特殊技「虎撲手」和「後旋腿」亦會再次復活。

特殊技	
虎撲手	→+ A
後旋腿	→+ B
必殺技	
超球彈	↓↙←+ A or C
龍顎碎	←↓↙+ B or D
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+ A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+ C
龍爪擊	跳躍中↓↘→+ A or C
龍連打	近敵時→↓↘+ A or C 掣連打
超必殺技	
神龍凄煌裂腳	↓↘→↘↓↙←+ B
神龍天舞腳	↓↘→↘↓↙←+ D
仙氣發勁	近敵時↘→↓↘→+ A or C



■神龍煌裂腳

鎮元齋

基本與前作分別不大，而新超必殺技「轟炎招來」是「柳燐蓬萊」的強化版，以炎護體的突進技。

必殺技	
瓢箪擊	↓↙←+ A or C
柳燐蓬萊	→↓↘+ A or C
回轉的空突拳	←↙↓↘→+ B or D
	醉管卷翁中→+ B or D
	望月醉中→+ B or D
醉管卷翁	↓↘→+ A or C
蝶襲鯰魚	醉管卷翁中→+ A or C
望月醉	↓↙←+ B or D
龍蛇反蹦	望月醉中↑+ B
鯉魚反蹦	望月醉中↑+ D
超必殺技	
轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+ A or C
轟炎招來	↓↘→↘↓↙←+ A or C



■轟爛炎炮



NEW FACE TEAM

七枷社

必殺技「MISSILE MIGHT BUSH」是以小跳躍作腕振擊的中段技，「UPPER DUEL」是重擊對空技，「SLEDGE HAMMER」是以腕振的多段攻擊必殺技，「JET COUNTER」是以閃身衝前的腕振突進技。超必殺技「MILLION BUSH STREAM」是「SLEDGE HAMMER」的強化版，而「FINAL IMPACT」當儲勁完成後會成為防禦不能的招式。

必殺技	
MISSILE MIGHT BUSH	→↘↓↙←＋A or C
UPPER DUEL	→↓↘＋A or C
SLEDGE HAMMER	↓↙←＋A or C
JET COUNTER	←↙↓↘→＋A or C
超必殺技	
MILLION BUSH STREAM	↓↙←↙↓↘→＋A or C
FINAL IMPACT	↓↘→↓↘→＋A or C（可按着儲勁）

SHERMIE

必殺技「SHERMIE SPIRAL」是指令投技，「SHERMIE WHIP」是腳夾擊的GERMAN式（倒頭樁）投技。「SHERMIE SHOT」是移動型的指令投，「AXEL SPIN KICK」則是小跳躍回蹴。超必殺技「SHERMIE FLASH」是高角度GERMAN式投技，而「SHERMIE CANIVAL」則是以連續GERMAN式投技作攻擊。

必殺技	
SHERMIE SPIRAL	近敵時←↙↓↘→＋A or C
SHERMIE WHIP	→↓↘＋B or D
SHERMIE SHOT	←↙↓↘→＋B or D
AXEL SPIN KICK	↓↙←＋B or D
超必殺技	
SHERMIE FLASH	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C
SHERMIE CANIVAL	近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→＋A or C

CHRIS

必殺技「SLIDE TOUCH」是踏前掌底攻擊，「HAUNTING AIR」是垂直蹴，「SHOOTING DANCER THRUST」是下段技（只限A掣），「～STEP」是中段技，「GLIDER STAMP」則是急降腿技攻擊。超必殺技「TWISTER DRIVE」是垂直跳躍亂舞，而「CHAIN SLIDE TOUCH」是「SLIDE TOUCH」的強化版。

必殺技	
SLIDE TOUCH	↓↘→＋A or C
HAUNTING AIR	→↓↘＋B or D
SHOOTING DANCER THRUST	→↘↓↙←＋A or C
SHOOTING DANCER STEP	→↘↓↙←＋B or D
GLIDER STAMP	跳躍中↓↘→＋B or D
超必殺技	
TWISTER DRIVE	↓↙←↓↙←＋B or D
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→＋A or C

TEAM EDIT 專用角色

矢吹真吾

集新舊草薙京招式於一身，既有與「R.E.D.KICK」同出一徹的「真吾KICK」作為遠距離奇襲突擊，也有久遺了的必殺技「百壹式・朧車」。其超必殺技外式・駈鳳麟是草薙京的DASH版吹飛攻擊，另外BURNING真吾是荒咬、毒咬的亂舞技版。

必殺技	
百式・鬼燒 未完成	→↓↘＋A or C
百拾四式・荒咬 未完成	↓↘→＋A
百拾五式・毒咬 未完成	↓↘→＋C
百壹式・朧車 未完成	↓↙←＋B or D
真吾 KICK	←↙↓↘→＋B or D
超必殺技	
外式・駈鳳麟	↓↘→↓↘→＋A or C
BURNING 真吾	↓↙←↙↓↘→＋A or C



■百壹式・朧車 未完成

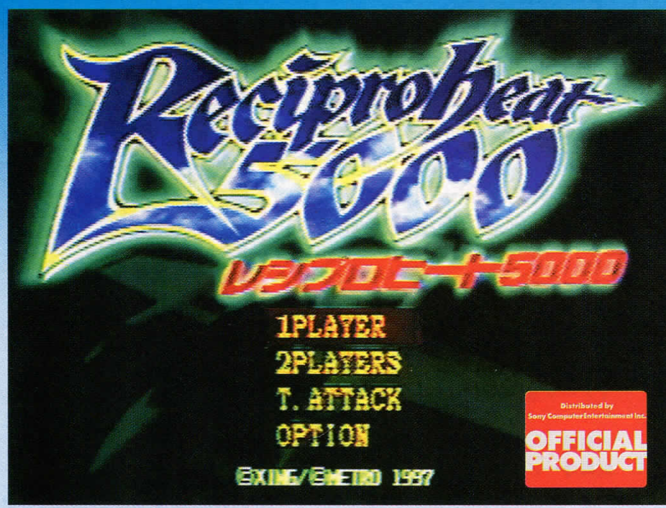
八神庵

新超必殺技之「八酒杯」，是固有招式「闇拂」的巨大化版，擊中對手後會使其一定時間內失去防備狀態，更能以「八稚女」作追打攻擊。另外中段特殊技「外式・轟斧 陰"死神"」亦會再次登場。

特殊技	
外式・轟斧 陰"死神"	→＋B
外式・夢彈	→＋C・C
外式・百合折	跳躍中←＋D
必殺技	
百式・鬼燒	→↓↘＋A or C
貳百拾貳式・琴月 陰	→↘↓↙←＋B or D
百貳拾七式・葵花	↓↙←＋A or C（可連續輸入三次）
屑風	近敵時←↙↓↘→＋A or C
百八式・闇拂	↓↘→＋A or C
超必殺技	
禁千貳百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋A or C
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→＋A or C



■禁千貳百拾壹式・八稚女



RECIPRO HEAT 5000

曉飛的「賽車」遊戲

因受到航空法的約束，連航空隊機師都不能實現的超低空高速飛行，現在大家都可以安坐家中享受到了。現實中要挑戰這種潛入橋底，在峽谷間穿插，與大都會中的摩天大廈擦身而過的危險高難度動作，真不知要賠上多少條老命。就算接受了嚴格飛行和體力訓練的花式飛行專家，也不敢冒險嘗試的奪命表演，都可以在此重現，正是此遊戲的魅力所在。

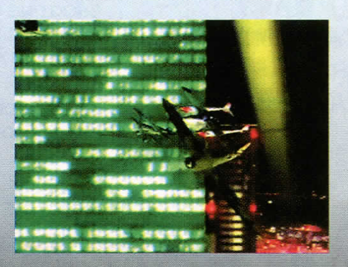
RAC　MEM　VCD　PlayStation

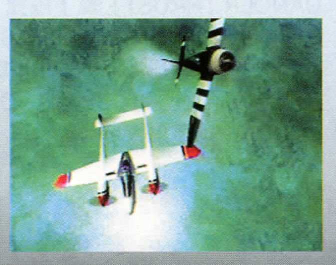
製造商：XING　售價：港幣398元（行貨）
發售日期：發售中　容量：1 BLOCK

真有其事的 AIR RACE

AIR RACE一如其名所示，就是每年在美國主辦，名叫「RENO」的空中賽事，在離地三十米的低空放置一列指示球，飛行員便要駕駛着螺旋槳機，憑指示在賽道上競逐最佳時間。退役軍人多利用這機會以一顯自己的身手。







機體介紹

LIGHTNING：美國洛歇（LOCKHEED）的P-38型迎擊戰鬥機，一九三九年出廠。其獨特之處在於雙體的設計。第二次世界大戰（WWII）時期其速度和滑翔性能得以被活用，多採用一擊即脫離的戰法。長11.53M、橫幅15.85M、重量達7938KG，裝備有一枚20MM機關砲和四枚12.7MM機關槍。

MUSTANG：美國NORTH AMERICAN的P-51型戰鬥機，一九四一年出廠，戰時屬第八航空隊（EIGHTH AIR FORCE）的一員。WWII中被評為最傑出的戰機。可載燃料量較其他機種為多，並配合了英製的MERLIN引擎，護衛轟炸機侵入敵軍腹地有極佳的表現。活躍於英美軍中，到現在亦有其機體愛好者。長9.825M、橫幅11.27M、重量達4581KG，裝備有六枚12.7MM機關槍。

THUNDERBOLT：美軍P-47型戰鬥攻擊機，一九四一年出廠。機體總重量大，而機動性稍遜，不過其大馬力的引擎令它不失優秀的高速性和急下降速度。裝備有12.7MM機關槍。

CORSAIR：美國CHANCE-VOUGHT的F4U型艦上戰鬥機，一九四二年出廠。此機頗重視速度性能，其特徵是大型的螺旋槳和逆向式的主翼設計。大戰後亦活躍於韓戰的戰場上。裝備有12.7MM機關槍。

ZERO FIGTHER：日本三菱（MITSUBISHI）的A6M型零式艦上戰鬥機，又名「ZEKE」，1940年出廠。名付其實可以代表日本的戰機，其優秀的續航力和埋身戰性能，在WWII初期實不亞於世上任何頂尖級的戰機。長9.12M、橫幅11M、重量達2743KG，裝備有20MM機關砲和7.7MM機關槍各兩枚。

SINDEN：震電，日軍的局地戰鬥機，大戰末期（1945年）開發的前翼式高速戰機。投入實戰前大戰已宣告結束。最高速達750KM／H。長9.76M、橫幅11.11M、重量達4950KG，裝備有30MM機關砲四枚。

MESSER SCHMITT：屬德國空軍LUFFWAFFE的ME-109型主力戰鬥攻擊機，一九三七年開始生產。在各方面都取得平衡的高性能戰機，是WWII期間的名機。長9.02M、橫幅9.92M、重量達2679KG，裝備有一枚20MM機關砲和二枚13MM機關槍。

SPIT FIRE：英國RAF（ROYAL AIR FORCE）皇家空軍的名機，一九三八年開始生產。憑着其先進的基本設計，已開發了超過二十種同型機，最終生產數達二萬以上。長9.12M、橫幅12.7M、重量達3005KG，搭載了二千馬力級的翼獅（GRIFFIN）引擎，裝備有兩枚20MM機關砲和四枚7.7MM機關槍。

GEEBEE：美國於一九三二年所生產的小型機，由GRANDBILL BROTHERS制作。被簡稱為GB。在《RECIPRO HEAT 5000》中出場的，正是此機種的R2型，在速度和機動性方面不會輸給其他戰鬥機體。

PITTS：美國於一九四四年開始生產，外型酷似WWI時期的戰鬥機，實則是作為飛行表演或競賽用的雙翼航空機。短小的機翼有利於快速的迴轉和轉向，雙重機翼設計可減少機身橫幅而保持其基本性能。同機種在不斷改良了外形和性能之下，直到現在仍有生產，特徵乃其細小的機體。



機體的選擇

在眾機體之中，以「零戰」最易操控，雖然極速不高，而加速更是弱項，但很是適合入門者使用。而「PITTS」、「SPIT FIRE」、「CORSAIR」和「MUSTANG」也是不錯的選擇。而「LIGHTNING」則要留意其滑翔性。「GEEBEE」有很高的機動性，加速度也很快，只不過安定性不夠高而已。「MESSER SCHMITT」是各方面都很平均的標準級戰機。「震電」雖然極速最高，但其操控最難，加速只達中級，想要維持最高速狀態（引擎冒煙時）也不容易，所以只適合上級者使用。

遊戲模式

1 PLAYER MODE：

會進入賽道選擇和機體選擇畫面，機體選擇時要決定人手或自動控制機體速度。在此推薦入門者選擇自動模式，因為人手操作的話要兼顧機體的爬升與滑落，令難度大增。

2 PLAYER MODE：

兩名玩者的機體在同一賽道上進行競賽，以分割畫面表示。



TIME ATTACK MODE：

基本上與1 PLAYER MODE的進行差不多，只不過玩者不需跟其餘十一部機體競賽，而只需在限時內完成賽道，以爭取最佳時間。在此筆者有一個必可完成賽事的方法，就是完全不加速，只要不斷按L／R鍵作花式飛行（成功的話可加時限兩秒）和在適當的時間轉向即可，但要花十分鐘以上才完成賽事就實在有點兒……。

OPTION MODE：

CONTROLLER CONFIG建議選用D TYPE，因為轉按SPEED DOWN或交替使用SPEED UP與SPEED DOWN會較為方便，雖然要使用減速鍵的機會不多…。

另外亦有音聲的設定、觀看最佳成積和儲存、載入遊戲的選項。

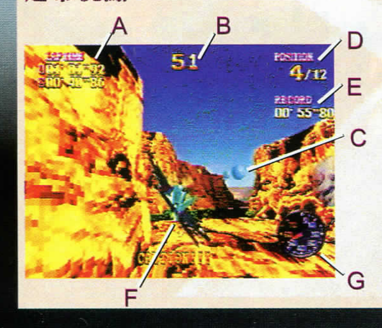




畫面的看法：

請留意指示球所顯示的賽道，離開賽道時是會發出警告訊息，而機體速度也會下降。

通常視點：



機倉視點：

1	高度計
2	昇降速度計
3	水平儀
4	速度計
5	回旋傾斜計：表示了橫G的強度（即急回旋的強度）

A	LAPTIME：還賽道一周的時間
B	殘餘時間
C	GUIDE
D	POSITION：自機現時的排行位置
E	RECORD：本賽道最佳時間的記錄
F	自機
G	速度計

2 1 3 4 5

順帶一提，在機倉視點中，除了要顧及各種標版的顯示，倉外的景物也會隨機體的移動而轉向，雖然模擬了真實情況，亦增加了難度。

遊戲規則：

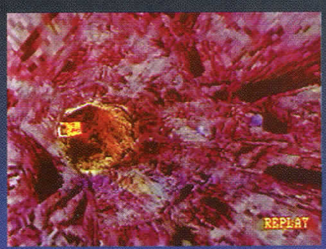
一、在限制時間內繞場三周。
二、通過CHECK POINT時會加算剩餘時間。
三、通過CHECK POINT前而已經沒有剩餘時間即GAME OVER。

遊戲進行中按START會有PAUSED的MENU，可選擇中止賽事、關閉指示球的顯示和（用同一機體在同一賽道）再開遊戲。

大家齊遊飛機河：MOUNTAIN 篇

這條賽道被設定為EASY的難度，而事實上玩者可在此條賽道熟習機體的操作。每架機體在遊戲中有頗為明顯的分別，只要稍為操作一下即可知曉。基本上用任何機體均可在此條賽道上輕易取得第一名，趁此機會欣賞山村的風光吧！




■遊戲開始不久便要鑽山洞了



■留意指示牌，稍為下降


■在此不需遵從指示球，稍為偏左會更快


■留意「D」、「S」的位置，其實吃不吃也沒關係


■第二個「S」在接近終點的位置，直路前出現非常有利


■留意第二圈中「D」、「S」的位置被顛倒了


■第三圈中「D」、「S」的位置


■噴泉不怕撞！


■奇景！撞天空佈景板震電爆炸事件


■不明飛行物體其之一，似不似隱形戰機的黑影

大家齊遊飛機河：SOUTH CITY 篇

本賽道也並非難關，航空機穿插於城市與郊野之間，是四條基本賽道中最有可觀性的一條。不時會有貫通大廈的隧道、建築工程中的通山隧道和環海大道的出現，玩者只要留心其中一兩條急彎便沒有問題，可順利過關了。




■這兒不下降便要COURSE OUT了


■下降後便要立刻爬升，留意左下角的「T」

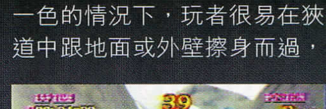

■沿海大道有「S」一粒


■通過大廈隧道後要急轉左，不要和這位靚女接吻


■終點前的「S」是必取寶物


■大橋只不過是大直路一條


■不明飛行物體其之二，輕盈的噴射式戰機



大家齊遊飛機河：SNOW LAND 篇

此賽道的難度在於在雪地中，背景是藍白色的雪山，冰湖而及冰川，無形中為指示球加上了「保護色」。而且在海天一色的情況下，玩者很易在狹道中跟地面或外壁擦身而過，這會減低自機的速度。遊飛機河都很不容易啊！




■一開始便要下降了


■最好乖乖沿着指示球走


■前面的「D」，在下降後急爬升之下是很容易不幸「吃」到的


■很容易取得的「S」


■「S」之後是「T」，發達了


■極度不依指示球的例子，這　是沒有問題的


■飛越冰湖從要拐向右，否則便要撞山了



大家齊遊飛機河：CANYON篇

四條賽道中最難的一關，玩者需要熟習急降和爬升的技巧。本關有蛇形峽谷，巨大石柱陣和翠綠的湖泊。若果閣下能夠令所有機體都在此版取得第一名的話，大概不需再看下去了，因為連筆者本身都未試過……。





■只要衝，不要怕！「BUDWEISER」的橫額並不可怕




■處於低空的鐵橋，機體要緊貼其下穿過



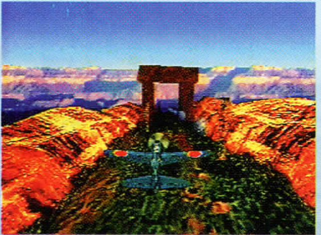
■DOWN之後記緊要爬升



■又是「D」、「S」道具齊齊出，要不要玩者自決



■石柱陣的「S」，取得後要準備急下降



■石柱陣中，爬頭的機體會對本身造成極大威脅

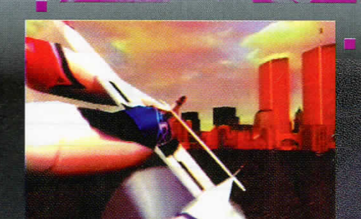


■穿越山洞後要向右急轉，之後是一條S形道



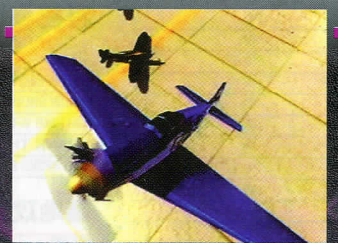
■第三圈中「D」、「S」的位置，第二圈中的位置則剛剛相反

各機體的爆機片段



當出現以下的訊息，亦即爆機之時。

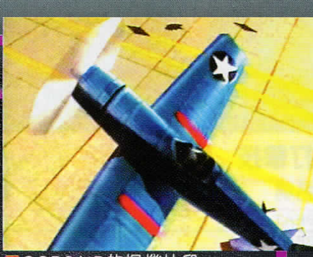
「CONGRATULATIONS！YOU ARE CHAMPION AND YOU HAVE A GROOVY PARTNER. HIS NAME IS ××(機體名)」



■LIGHTNING的爆機片段



■MUSTANG的爆機片段



■THUNDER BOLT的爆機片段



■CORSAIR的爆機片段



■ZERO FIGHTER的爆機片段



■SINDEN的爆機片段



■MESSER SCHMITT的爆機片段



■SPIT FIRE的爆機片段



■GEEBEE的爆機片段



■PITTS的爆機片段



■共同的爆機片段



LAST BRONX



FIG | 2P | MEM

製造廠：SEGA　售價：6800日圓
發售日：8月1日

SEGA SATURN

9男女全招表

基本操作

G：防守, P：拳, K：腳

操作	指令
前衝	→→
急退	←←
蹲下前衝	↘↘
蹲下急退	↙↙
奔走	→→(按著不放)
向前翻滾	G+P+K
踏欄	站在欄前↖

踏欄後之操作

操作	指令
小跳	踏欄時←or↖or↙
大跳	踏欄時↗
低跳	踏欄時↘
跳躍攻擊	踏欄時PorK
自動跳躍	踏欄時G(此招會自動跳到對手前)

YUSAKU 工藤優作



打擊技

名稱	指令	判定
BEAT	P	上
BEAT SPIN	PK	上上
BEAT SECOND	PP	上上
DOUBLE BEAT HIGH SIDE	PPK	上上上
BEAT TOP	PPP	上上上
COMBO BACK SPIN	PPPK	上上上上
COMBO LOAD ROPE KICK	PPP↓K	上上上下
COMBO OVER TOP	PP↑P	上上中
OPEN BEAT	↙P	中
OPEN BEAT ACCEL	↙PK	中上
SIT BEAT	↓P	下
HIGHWAY BUSTER	↓↘→P	中
UPPER SWING	↘P	中
SNAKE THROUGH	↘↘P	中
SOUL SWING	←P	中
SOUL SWING W	←PP	中中
BURNING SOUL	←PPP	中中中
SONIC ELBOW	←↘P	中
ACCEL TURN	←→P	中
TORNADO STARTER	→P	中
RED TORNADO	→PP	中上
POWER LOOP	↑P	中
HIGH KICK	K	上
SIT LOW KICK	↓K	下
MIDDLE KICK	↘K	中
FLY WHEEL KICK	→→K	上
HEAD BASH KICK	↑K	中
SCREW KICK	K+G	中
SCREW KICK RR	K+GK	中上
LOW SPIN KICK	↓K+G	下
DUAL LORD	↘P+K	中
EXHAUST STORM	↓↙←P+K	下
LEG BREAKER	←↘P+K	下
SHOULDER ATTACK	←→P+K	中

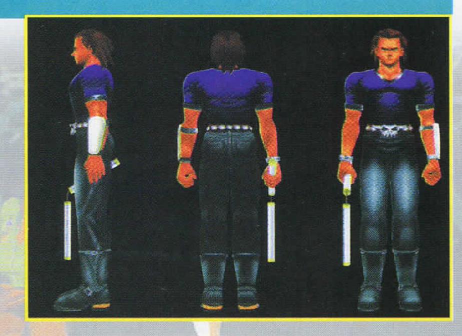
投技

名稱	指令	判定
HIGH SPEED BRAIN BUSTER	P+G	上段投技
ELBOW SHOULDER ATTACK	→↙→P+K	投技
2-STRIKE V-TYPE IMPACT	↙→P	投技
CRANK THROW	→↘↓P	投技
HIGH SPEED BRAIN BUSTER	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
TWO WHEEL SHOOT	↘P	DOWN
JUMP BEAT	↑P	DOWN

JOE 稻垣丈



打擊技

名稱	指令	判定
SWING GRIDE	P	上
SWING HIGH	PK	上上
PEACH DOUBLE	PP	上上
DOUBLE SWING FRONT	PPK	上上中
TRIPLE SWING	PPP	上上上
TRIPLE SWING SPIN HIGH	PPPK	上上上上
FORCE SWING COMBO	PPPP	上上上上
SQUAT SWING	↓P	下
手刀	↓↓P	中
WILD UPPER	↘P	中
HURRICANE SHOT	↘↘P	中
DOUBLE HURRICANE SHOT	↘↘PP	中中
MIDDLE NIGHT BUSTER	↓↘→P	中
WINDING STREAM	←P	中
WINDING DOUBLE	←PP	中中
WINDING TRIPLE	←PPP	中中中
SIDE SLASHER	←→P	中
SLASH AXEL	←→PK	中上
CUTTING ELBOW	→P	中
CUTTING SPIN	→PK	中上
平手打	→↓P	中
BLACK TORNADO	→→P	中
HIGH KICK	K	上
STANDING KICK	蹲下時K	中
SQUAT LOW KICK	↓K	下
MIDDLE KICK	↘K	中
LONG MIDDLE KICK	→→K	中
DUSKY BACK SPIN	K+G	上
SHEDER LAMBLE	P+K	上
SHEDER HIGH	P+KK	上上
SHEDER CROWL	P+K↓K	上下
UP DRIFT SHOT	↘↘P+K	中
STEAL SWALLOW	←↘P+K	下
TEMPEST STRAIGHT	→P+K	中

投技

名稱	指令	判定
SHEDER THROW	P+G	上段投技
BEAST FANG	←P+G	投技
SKULL HEAD CRASH	←→P+K	投技
HELL GALLOWS	←↙↓↘→P+K	投技
SHEDER THROW	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
SUNSET SWING	↘P	DOWN
LIGHTLESS DIVE	↑P	DOWN

LISA 草波



打擊技

名稱	指令	判定
LEAD BEAT	P	上
SINGLE BEAT HIGH SPIN	PK	上上
DUEL BEAT	PP	上上
TRIPLE BEAT	PPP	上上上
QUAD BEAT	PPPP	上上上上
ORCHES SPECIAL BEAT	PPPPP	上上上上中
LOW BACK BEAT	↙P	下
BACK BEAT DOUBLE LOW	↙PP	下下
SHIT BEAT	↓P	下
UPPER TURN	↘P	中
UPPER SWAN KICK	↘PK	中中
BACK BEAT	←P	上
DOUBLE BACK BEAT	←PP	上上
SLANT BACK BEAT	←P↓P	上下
LEVEL CUTTER	←→P	中
CLAP MIDDLE	→P	中
ROUND STRIKE	→→P	中
SMALL TYPHOON	↖P	中
TYPHOONIC CENTER	↑P	中
HIGH KICK	K	上
RISING TOE	↓K	上
SHOT KICK	蹲下時K	下
MIDDLE KICK	↘K	中
HIGH KICK INSIDE	K+G	上
BATON TOILE	P+K	上
BATON TOILE EXTRA	P+KP	上中
LISA ONE	↙P+K	上
LISA ONE TWO	↙P+KP	上中
LISA ONE TWO SHOT	↙P+KPP	上中中
DOWN CLAP	↓↙←P+K	下
SCREW SLAIR	↘↘P+K	中
SONIC WAVE	←↘P+K	中中
TIME TIME RASH	←←P+K	中中

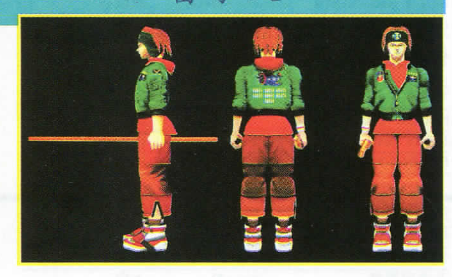
投技

名稱	指令	判定
LISA OVER TURN	P+G	上段投技
LISA FLY HIGH FLIP	←→K+G	投技
LISA WRECKAN RUNNER	←↓K+G	投技
LISA DROP KICK	↙→P+K	投技
LISA OVER TURN	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
G CLIFF ATTACK	↘P	DOWN
TORNADO JUMP	↑P	DOWN
ROOP KICK	↑K	DOWN

TOMMY 富家大



打擊技

名稱	指令	判定
始棍	P	上
單棍旋腿	PK	上上
連棍	PP	上上
連棍背旋蹴	PPK	上上中
草波三連棍	PPP	上上中
轉座裂棍	蹲下時→P	中
削棍	↙P	中
連山削棍	↙PP	中中
連棍轉蹴	↙PPK	中中中中
座棍	↓P	下
崩棍	↘P	中
連山崩棍	↘PP	中中
顏碎棍	↘↘P	中
壞棍	←P	中
連壞棍	←PP	中上
連山壞棍	←PPP	中上上
雷擊棍	←↘P	下
道玄雷連棍	←↘PP	下下
旋風棍	←→P	中
旋風十字棍	←→PP	中中
閃激	→P	中
轉身疾風棍	→↘↓P	中
破風棍	→→P	中中
飛燕掃棍	↗P	下
飛燕轉座裂棍	↗PP	下中
旋腿	K	上
座蹴	↓K	下
旋中腿	↘K	中
支棍轉蹴	↗K	中
支棍蛇牙蹴	↓↓K+G	下
圓旋棍	P+K	上
宮益連旋棍	P+K↓P+K	上中
靄射激棍	←P+K	中
破地光激棍	←→P+K	中
碎擊	→P+K	上

投技

名稱	指令	判定
草波流纏腰	P+G	上段投技
富家流吊上投	↓↙←P	投技
草波流背固足蹴	←↙↓↘→K+G	投技
草波流雷押打	→→P+K	投技
草波流纏腰	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
地勝棍	↘P	DOWN
飛天地勝棍	↑P	DOWN
地鳴棍	↘P+K	DOWN

YOKO 港野洋子



打擊技

名稱	指令	判定
NEED LOCK	P	上
LOCK HIGH KICK	PK	上上
DOUBLE LOCK	PP	上上
DOUBLE LOCK FOOT KICK	PPK	上上上
COMBO DOUBLE HIGH	PPKK	上上上上
COMBO CATCH KICK	PPK↓K	上上上下
TONFER RASH	PPP	上上上
COMBO HIGH SPIN KICK	PPPK	上上上上
COMBO LOW SPIN	PPP↓K	上上上下
COMBO AIR LAID SPECIAL	PPP↘K	上上上中
TWIST SHOT	↙P	下
SCRATCH STRAIGHT	↓P	下
SCRATCH HAMMER	↘P	中
SCRATCH SIDE	↘PK	中中
BACK BLOW	←P	上
BB SPIN	←PK	上上
DOUBLE BACK	←PP	上上
VERTICAL HAMMER	←→P	中
VERTICAL ONE TWO	←→PP	中中
SMASH ELBOW	→P	中
MIDDLE STRAIGHT	→→P	中
HIGH KICK	K	上
TOP KICK	↓K	中
LOW KICK	蹲下時K	下
MIDDLE UPPER KICK	↘K	中
KNEE ASSAULT	→K	中
RUNNING HILL TRAP	→→K	中
AIR RAID KICK	↑/↗K	中
STEP KICK INSIDE	K+G	上
STEP KICK HIGH	K+GK	上上
STEP KICK LOW	K+G↓K	上下
LOW SPIN KICK	↓K+G	下
DOUBLE HAMMER	P+K	中

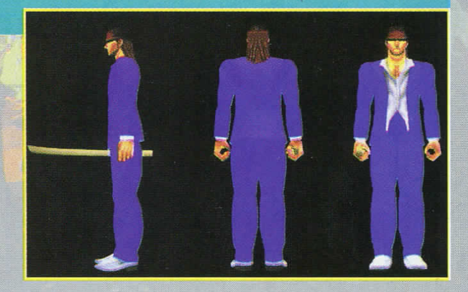
投技

名稱	指令	判定
稻妻落	P+G	上段投技
首割引倒	←P+G	投技
回轉延髓碎	←→P+K	投技
大車輪投	←↙↓↘→P	投技
稻妻落	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
CIRCULAR	↘P	DOWN
PARA TROOPERS ATTACK	↑P	DOWN

KUROSAWA 黑澤透



打擊技

名稱	指令	判定
喝	P	上
喝 KICK	PK	上上
喝二段	PP	上上
喝入 COMBO	PPP	上上中
矢武鬼威座 PUNCH	↓P	下
黑澤 UPPER	↓↘→P	中
回身打	↘P	中
極道突擊	↘PP	中中
極回身打	↘↘P	中
火燒	←P	中
火燒二段	←PP	中上
火燒注入 COMBO	←PPP	中上上
黑澤 SLANT	←↘P	下
刺腹	←→P	中
根性注入	→P	中
強打	→→P	中
蹴	K	上
矢武鬼威蹴	↓K	下
矢武鬼威座蹴	蹲下時K	下
蹴跳	↘K	中
走喧嘩 KICK	→→K	中
毆跳	P+K	中
正柄突擊	↘P+K	上
柄突擊	←P+K	上



ORAA	→P+K	上
ORAORAORAA	→P+KP	上上
PACHIKI	→→P+K	中

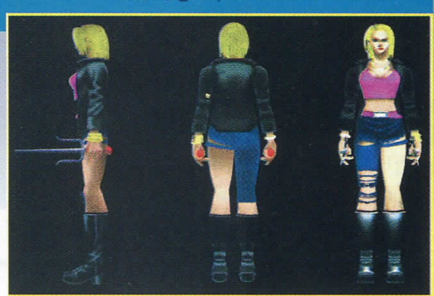
投技

名稱	指令	判定
打你一身！	P+G	上段投技
踩死你！	↓↓K+G	投技
不要少看我！	↓↘→P+K	投技
拖住周圍遊！	→↘↓↙←P+K	投技
斬首！	→↓↘P+G	投技
打你一身！	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
叩打	↘P	DOWN
打擊	↑P	DOWN
要害	↘K	DOWN

NAGI 豊饒椰



打擊技

名稱	指令	判定
SWING GLIDE	P	上
SWING HIGH KICK	PK	上上
SWING KNOCK	PP	上上
SWING KNOCK TURN	PPP	上上上
COMBO SPY HIGH KICK	PPPK	上上上上
COMBO HIGH KICK STATISTIC	PPPKK	上上上上上
GLAMOROUS TWIST	↙P	下
CRESCENT CUTTER	↙→P	中
CRESCENT SHOOTING STAR	↙→PP	中中
SQUAT SWING	↓P	下
CRESCENT UPPER	↘P	中
DOUBLE HAND CHARGE	↘↘P	中
DOUBLE HAND SMASH	↘↘PP	中中
CROSS CUTTER	←↘P	中
MIDDLE THRUST	←→P	中
MICDDLE THRUST SIDE	←→PK	中中
MIDDLE SLASH	→P	中
SLASH RASH	→PP	中中
MIDDLE RASH EDGE	→PPK	中中中
MIDDLE RASH PIERCE	→PPP	中中上
DANGEROUS SLAP	→→P	中
HIGH KICK	K	上
FOOK KICK	↙K	上
RISING KICK	↓K	中
LOW KICK	蹲下時K	下
MIDDLE KICK	↘K	中
MIDDLE FOOK KICK	↘KK	中中
STEP EDGE	→K	中
DISEASE HEEL	→→K	中
BACK SUMMER	↗K	中
JUMP HIGH	K+G	上
JUMP HIGH AND LOW SPIN KICK	K+G↓K+G	上下
SCREW FALL KICK	↓K+G	下
LOW SPIN KICK	↓↓K+G	下
DOUBLE SPIN KICK	↓↓K+GK	下上
TRIPLE SPIN KICK	↓↓K+GKK	下上上
COMBO SPIN KICK HYSTERIC	↓↓K+GKK↓K	下上上下
NAUGHTY FORK	↘↘P+K	下
GODDES SEER	→P+K	中

投技

名稱	指令	判定
QUEEN LEG HUG	P+G	上段投技
HEAD SCISSORS	←↙↓↘→P+K	投技
BODY SCISSERS	←→K+G	投技
QUEEN LEG HUG	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
KNOCK TURN GROUND	↘P	DOWN
SEXY NAIL	↑P	DOWN
FLYING HIP PRESS	↑K	DOWN

ZAIMOKU 財目三郎



打擊技

名稱	指令	判定
杭打	P	上
杭打蹴	PK	上上
杭打二段	PP	上上
杭打三段	PPP	上上中
SMASH HAMMER	↙P	上
WAVE HAMMER	↙PP	上中
HAMMER GRIDE	↙↓↘P	下
蹲下 HAMMER	↓P	下
上擊	↓→P	中
UPPER HAMMER	↘P	中
LIFTING UPPERCUT	↘↘P	中
財目大回轉	←↙↓↘→P	中
素手打	←P	中
SIDE HAMMER	←→P	中
岩盤碎	→P	中
岩盤碎吹飛	→PP	中中
MEGA TON HAMMER	→↘↓P	中
財目大噴噴火打	→→P	中
素蹴	K	上
下蹴	↓K	下
腹蹴	↘K	中
BLUE DOZER KICK	→→K	中
超蹴	←↘K+G	中
床打	P+K	中
床打天井打	P+KP+K	中中
ROUND HAMMER	↘P+K	中
TITAN HEAD	←→P+K	中
上中段返技	←→G	上中
下段返技	←↘G	下
上中段倒技	→←G	上中

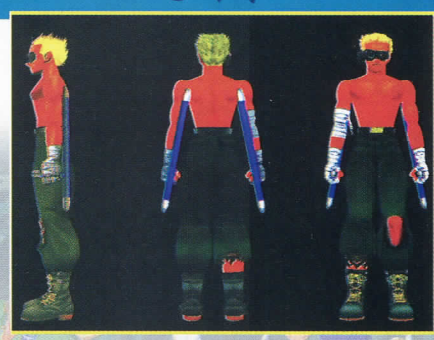
投技

名稱	指令	判定
NECK HANGING THROW	P+G	上段投技
財目 CRANE	↓↓P+K	投技
BLUE RALLY ART	←→P+K	投技
WALKER BOOM	→↘↓↙←P+K	投技
BRAIN BUSTER SPECIAL	壁→↘↓↙←P+K	投技
NECK HANGING THROW	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
頭割	↘P	DOWN
飛柄落	↑P	DOWN

REDEYE 港野拳



打擊技

名稱	指令	判定
LEAD KNOCK	P	上
KNOCK HIGH KICK	PK	上上
DOUBLE KNOCK	PP	上上
DOUBLE KNOCK HOOK KICK	PPK	上上上
COMBO DOUBLE HIGH	PPKK	上上上上
COMBO CATCH KICK	PPK↓K	上上上下
TONGFER RUSH	PPP	上上上
COMBO HIGH SPIN KICK	PPPK	上上上上
COMBO LOW SPIN	PPP↓K	上上上下
COMBO AIR RAID SPECIAL	PPP↘K	上上上中
TWIST SHOT	↙P	下
SQUAT STRIGHT	↓P	下
SCRATCH HAMMER	↘P	中
DOUBLE SCRATCH HAMMER	↘PP	中上
SCRATCH SIDE	↘PK	中上
SCRATCH HOOK HIGH KICK	↘PPK	中上上
SCRATCH DOUBLE	↘PPP	中上上
SCRATCH DOUBLE HOOK KICK	↘PPPK	中上上上
SCRATCH DOUBLE HIGH	↘PPPKK	中上上上上
SCRATCH CATCH KICK	↘PPPK↓K	中上上上下
SCRATCH TRIPLE	↘PPPP	中上上上
SCRATCH HIGH SPIN	↘PPPPK	中上上上上
SCRATCH LOW SPIN	↘PPPP↓K	中上上上下
SCRATCH AIR RAID SPECIAL	↘PPPP↘K	中上上上中
BACK BLOW	←P	上
DOUBLE BACK	←PK	上上
BB SPIN	←PP	上上
VERTICAL HAMMER	←→P	中
VERTICAL ONE TWO	←→PP	中中
SMASH ELBOW	→P	中
MIDDLE STRAIGHT	→→P	中
HIGH KICK	K	上
DOUBLE SPIN KICK	KK	上上
TOE KICK	↓K	中
LOW KICK	蹲下時K	下
MIDDLE UPPER KICK	↘K	中
MAD SLIDER	↘↘K	下
DEATH DANCE	←→K	中
KNEE ASSAULT	→K	中
TECH HEEL TRAP	→→K	中
AIR RAID KICK	↑ or ↗K	中
STEP KICK INSIDE	K+G	上
STEP KICK HIGH	K+GK	上上
STEP KICK LOW	K+G↓K	上下
LOW SPIN KICK	↓K+G	下
BLIND AIR KICK	←→K+G	上
STEP TOE	→→K+G	中
DOUBLE HAMMER	P+K	中
STACCATO SLICE	↓P+K	下
SCREW DIVE	→→P+K	中

投技

名稱	指令	判定
稻妻落	P+G	上段投技
回轉延髓碎	←→P+K	投技
大車輪投擲	←↙↓↘→P	投技
BRAIN WASH MOUNT	→↘↓↙←P+K	投技
稻妻落	↓P+G	下段投技

倒地攻擊

名稱	指令	判定
CIRCULAR SWING	↘P	DOWN
PARA TROOPERS ATTACK	↑P	DOWN



同級生2 女孩子們的時間表

繼SATURN版的《同級生2》之後，PlayStation版本將會在今個月內發售，雖然同是電腦移稙版本，PlayStation版將會有更大的改動。除了新人物新劇情外，也有新的場所，所以時間表方面亦會有所改動。

M「…」是訊息的顯示，★是新的場所。

AVG　MEM
製造商：BANPRESTO　發售日：8月7日
售價：468港圓
PlayStation

PlayStation 版變更點大披露（1.）

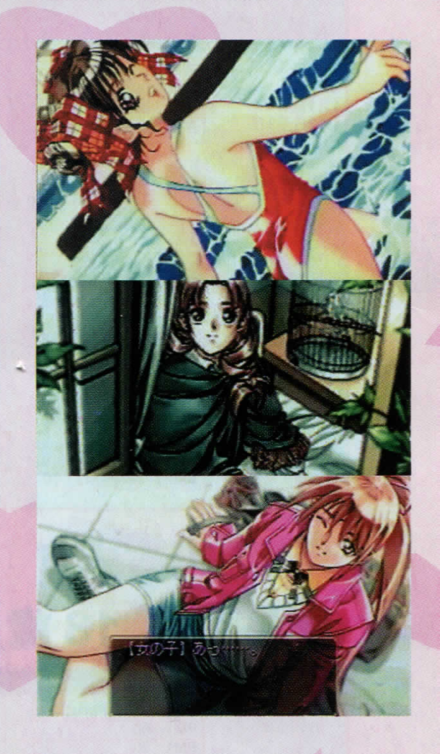
鳴沢唯　18歲／O型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日至24日	AM8:00至PM6:00（24日會直至PM12:00）	★（當日的第一次相遇）八十八車站／校門旅行代理店／便利店／校門	遇見唯→〇選擇「很合襯／不合襯」（似合う／似合わない）→〇選擇「跟唯去泳池」（唯とプールへ行く）→到BIG FOX的泳池（可取得泳池的入場卷）
12月31日	PM5：00至PM10：00	起居間	（當日之前未曾在起居間遇見唯才會發生）和唯吃團年「麵」
1月4日	AM10：00至PM1：00	★起居間	（12月中有和唯到泳池&沒有在唯的房間內跟她接吻才會發生）遇見唯→〇選擇「約她到泳池」（プールに誘う）→到泳池

PlayStation 版變更點大披露（2.）

杉本櫻子　18歲／AB型

日期	時間	場所	劇情內容
1月3日至4日	PM12：45至PM1：00	八十八公園／白蛇池公園／市民病院／自宅前／校庭	ターボ（鳥名）引導主角到櫻子那裏



田中美沙　20歲／B型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日至24日			無特別
12月25日至28日	AM9：00至PM3：00	八十八車站	撞倒美沙（第一次）
12月26日至28日	PM2：00至PM5：00	八十八車站	撞倒美沙（第二次）→互不相讓 →〇選擇「以網球分勝負」（テニスで勝負） →〇約定「12月29日9：00八十八車站」
12月29日	AM9：00至AM9：30	八十八車站→網球場→喫茶店	和美沙決勝負（小遊戲）→無論勝負均會到喫茶店 〇約會「12月30日 PM1：00 八十八車站」
12月30日	PM12：45至PM2：00	八十八車站	等美沙出現
		遊樂場（STUDIO ATARU內）	玩那裏的設施→〇選擇「自動樓梯 & EL DORADO & ARABIAN NIGHT & LINDORAKOIN & NIGHT DRAIN」→坐上長椅休息 美沙對主角的問題→喜歡女仔？　→〇選擇「正是這樣」（その通りだ） 永遠都是開朗快樂的小子？　→〇選擇「正是這樣」（その通りだ） 很溫柔體貼的男仔？　→〇選擇「完全錯誤」（全然違うぞ）
		餐廳（STATION HOTEL內）	遊樂場內遊戲機中心的情侶占卜→去不去餐廳？ →〇選擇「跟她一齊去」（付き合う） →入不入酒店內的房間？ →〇選擇「一齊去」（一緒に行く） →和美沙説話
1月1日至5日			無特別（美沙回家去了）
1月6日	AM9:00至AM11:00／PM5:00至PM11:00	起居間	由美佐子的手接過美沙的信
1月7日		自宅前	美沙的告白→ENDING



水野友美 18歲／A型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日至23日	AM8：00至PM6：00	校門	遇見友美→○選擇「去約友美」（友美をデートに誘う）→○約會「12月24日 PM5：00 八十八車站」
12月24日	PM5：00左右	八十八車站	友美爽約
		友美家	按對講機呼喚友美→○選擇「即管聽她的解釋」（一応理由を聞く）
12月25日	AM9：00至PM8：00	校門	遇見友美→為爽約的事道歉
12月26日	PM12：00至PM6：00	八十八公園	遇見友美→M「太醜了不可說出來」
		旅行代理店	遇見友美→M「不要擔心」
		保育園	遇見友美→M「因為幾時都有精神」
		泉之家	遇見友美→M「就算去病院都不能治好的」
12月27日	AM8：00至PM6：00	八十八車站	遇見友美→M「不是病來的」
		如月車站	遇見友美→M「下次再說吧」
		遊戲機中心	遇見友美→M「自己點算好」
		STUDIO ATARU	遇見友美→M「已經夠了…」
		網球場	遇見友美→M「你見過芳樹？」
		明之家	遇見友美→M「好像什麼也不肯說似的…」
		西御寺家	遇見友美→M「沒關係的…」
12月27日至28日	PM6：00至PM11：00	自己房	在26日至28日期間遇見友美八次或以上的話，友美會打電話來
12月29日至31日	PM4：00至PM5：30	八十八海岸	發現友美凝望大海，憂傷的側影
	（發生海岸事件後）	友美家	遇見友美→M「對不起，當時忍不住哭了」
	AM8：00至PM6：00	泉之家	遇見友美→M「你好」
		保健室	遇見友美→M「體育館裏側，是很少人會到的地方哩」
		校園	遇見明→M「見到在體育館裏側的友美」
		體育館裏側	遇見友美→M「已經忍不住了」
		校園	
		體育館裏側	遇見友美和芳樹→M「你錯了」
	遇見友美和芳樹後	自己房	睡覺→發夢（小時候的友美在哭泣）→被引導到友美那裏→遇見友美和芳樹→夢醒
	AM8：00至PM6：00	攝影部部室	遇見芳樹→芳樹走出房間後，調查書架→發現友美正在更衣的照片→教訓了芳樹一頓
1月1日	AM8：00左右	自宅前	遇見盛裝的友美
1月2日至3日	AM8：00至PM6：00	友美家	遇見友美→M「幾時都有精神真是好了」
		八十八車站	遇見芳樹→M「已向友美道歉了」
		西御寺家	遇見友美→M「未感滿足安心」
		八十八車站	遇見友美→對某事起疑
		攝影部部室	遇見友美和芳樹→感到他已看過相片
		洋子家	遇見友美→氣憤的友美
		市民病院	遇見友美→M「有沒有招呼芳樹到你的家」
		網球場	遇見友美→誤會了主角
		校園	遇見泉→聽到關於友美和芳樹的謠言
		體育館裏側	聽到友美和芳樹的對話
		圖書室	遇見友美→M「是不是在捉弄我」
		旅行代理店	遇見友美→M「沒有跟你說清楚真好了」
		八十八海岸	遇見友美→氣憤的友美
1月4日至5日	AM11:00	自宅前	遇見友美和美佐子→化解了誤會
		自宅前	遇見友美→M「最近沒有回家哩」
		自己房	友美來電→○約會「今日 PM5：00 STUDIO ATARU 遊樂場」
	PM5：00至PM10：30	遊樂場	和友美約會→選擇送或不送友美回家（友美を家に帰す／帰って欲しい）
	PM9：00至 明日AM12：00	自己房	友美由窗口跳往主角的房間→接吻→覺不覺得友美是放蕩的女子？選擇「認為是或不是」（思う／思わない）→擁抱
1月6日	AM10：00至PM3：00	★保育園／八十八公園／便利店	遇見友美→選擇「一齊去」（一緒に行く）和友美到泳池
1月7日		圖書室	向友美告白→ENDING

舞島可憐 18歲／A型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日	AM11：00至PM12：00	可憐家	遇見可憐→○選擇「只是來見見面」（會いに來ただけ）
	PM1：00	藝能PRODUCTION	遇見可憐
	PM1：30	如月神社	遇見可憐
	PM4：00	TV局	遇見可憐
12月23日	AM10：00	可憐家	遇見可憐
	PM12：00	TV局	遇見可憐
	PM3：00	藝能PRODUCTION	遇見可憐
	PM5：00	TV局	遇見可憐
12月24日	PM12：00	可憐家	遇見可憐
	PM2：00	TV局	遇見可憐
	PM7：00	藝能PRODUCTION	遇見可憐
12月25日	AM9：00	可憐家	遇見可憐
	AM11：00	藝能PRODUCTION	遇見可憐
	PM1：00	TV局	遇見可憐
12月26日	PM2：00至PM4：00	三年B組教室	為伏於桌上睡覺的可憐蓋上自已的校服
	PM7：00至PM8：00	起居間→自己房→可憐家	可憐來交還校服→羨慕主角的生活方式→○選擇「這樣便錯了」（それは違う）→取得27日TV局的公開錄映入場卷
12月26日至28日	PM1：00至PM3：00	自宅前	芳樹走來販賣可憐的照片→○選擇「取走底片」（ネガを取り上げる）
12月27日	AM10：00	可憐家	遇見可憐
	PM12：00至PM12：30	TV局	遇見可憐→入TV局，欣賞公開錄映→遇見可憐
	PM4：00	藝能PRODUCTION	遇見可憐
12月28日	AM8：00	可憐家	遇見可憐
	AM11：00	白蛇池公園	遇見可憐
	PM12：00	TV局	遇見可憐→「我算是寬額的人了？」→○選擇「只算普通吧」（普通だと思う）
	PM2：00至PM6：00	★BIG FOX	拍攝在泳池內的可憐
12月29日	PM1：00至PM4：00	八十八海岸→保健室	正在拍攝可憐的寫真集→攝影小休→遇見可憐→○選擇「逃出拍攝現場」（撮影から逃げる）→○選擇「學校之中」（學校の中）→睡至PM7：00
12月30日	強制至AM9：00		可憐醒了→M「若是女子任何人都會借衣服給她」→○選擇「會一視同仁」（同じようにした）
12月31日至1月3日			無特別（可憐去了夏威夷旅行）
1月4日至1月6日			無特別（遇見可憐的話會收到她的手信）
1月7日		學校的屋頂	向可憐的告白→ENDING



都築子末 16歲／B型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日	AM9：00至PM6：00	自宅前	遇見子末→M「因在天台開檔攤而令人不開心」
		體育館	遇見子末→M「在搖桿的手把中放入了黃頜蛇」
12月22日至24日	AM8：00至PM5：00	圖書室	撞倒子末→○選擇「扶起她」（助け起こす） →○選擇和她約會（デートの誘いに來た） →○約會「12月25日 AM10：00 網球場」
12月25日	AM9：30至AM10：30	網球場	跟子末在網球場上嬉戲→約定和她到戲院→○選擇和她約定（こずえと約束）\ →○約會「12月27日 PM1：00 STUDIO ATARU」
12月26日			無特別
12月27日	PM12：30至PM1：30	STUDIO ATARU	看什麼戲？→○選擇「愛和青春的起行」（愛と青春の旅立ち）→看完戲後→○選擇「還未回家」（まだ帰らない）→想到餐廳的子末→○選擇「我都餓了」（俺も腹が減っている）→○選擇「即管去吧」（行ってもいい）→帶醉了的子末到那裏好呢？→○選擇「神社的高台」（神社の高台）→子末倒下來，帶她到那裏好呢？→選擇「自己的家」（自分の家）→○子末→M「前輩的健忘症…」 →她逃走了
12月28日			無特別
12月29日至30日	AM9：00至PM6：00	便利店	遇見子末→M「好恐怖呀─」
		學校的屋頂	遇見子末→M「好色！」
		旅行代理店	遇見子末→M「不，不要…好恐怖呀！」遇見子末→M「不，不要…好恐怖呀！」
		校園	遇見子末→M「請，請走到那邊吧」
		旅行代理店	遇見子末→M「討，討厭，男人這東西」
		校園	遇見子末→M「男人都是不潔的」
12月31日至1月2日	AM9：00至PM6：00	旅行代理店	遇見子末→M「不，不要來呀！」
		便利店	遇見子末→M「不，不要…不要接近我」
		圖書室	遇見子末→M「不，不要，不想再記起它」
		旅行代理店	遇見子末→M「好，好恐怖」
		白蛇池公園	遇見子末→M「已沒有和子末繼續交往的機會了！？」
	AM10：00至PM5：00	學校的屋頂	（主角向子末道歉之後才發生）唯説服了子末
1月3日至1月4日	AM9：00至PM6：00	弓道部練習場	遇見子末→M「不，不要…不要接近我」
		八十八公園	遇見子末→M「拜…拜」
		西御寺家	遇見子末→M「又…見面了」
		遊戲機中心	遇見子末→M「前輩…」
		明之家	遇見子末→M「前輩，你…你好」
1月5日	AM8：00至AM10：00	★自宅前→八十八公園→BIG FOX	去跟子末道歉→到公園→抱住由JUNGLE GYM跌下的子末→被約到泳池→○選擇「答應約會」（誘いにのる）→和子末到泳池約會
1月6日			無特別
1月7日		保健室	向子末表白心跡→ENDING

篠原泉　18歲／A型 （關於去溫泉旅行的條件請留意下期的續報）

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日至27日	AM11：00至PM3：00	自宅前→喫茶店	泉在門前守候→請她食冰淇淋 →○約會「12月28日 PM2：00 泉之家」
	AM8：00至PM6：00	校園	遇見泉
		弓道部練習場	遇見穿着弓道衣的泉
		校園	遇見友美
		弓道部練習場	憤怒的泉
	AM8：00至PM6：00	弓道部練習場	遇見參與弓道部活動的泉（一日最多見三次）
12月28日	PM1：00至PM3：00	泉之家	守候主角的泉
		戲院（STUDIO ATARU）	去看戲→抱緊泉
	約會後至PM9：00	自己房	明打來的電話，約主角去旅行→○選擇「去旅行」（旅行に行く）→選擇同行者為篠原泉（篠原いずみ）
12月29日	直至AM8：00	八十八車站→巴士之中	和泉等人集合
		冬至溫泉	放置行李→○選擇「露天溫泉」（露天風呂）浴→目擊到入浴中的泉→跟泉一同滑雪→和泉在房中見面→相擁
12月30日		八十八車站	旅行終了
12月31日			無特別
1月1日	AM8：00至PM3：00	自宅前	遇見盛裝的泉
1月1日至3日	PM7：00至PM11：00	自己房	泉的電話→○選擇「當然啦」（もちろんだ）（與接着的事件有關）
1月4日	PM2：00	酒店大堂	和泉的相親
1月5日至6日	AM8：00至PM3：00	學校的屋頂	鼓勵懊惱的泉
1月7日		弓道部練習場	向泉告白→ENDING

片桐美鈴 25歲／A型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日	AM9：30至PM6：00	職員室	遇見美鈴
12月23日	PM12：00至PM3：00	STUDIO ATARU	遇見美鈴→和美鈴一同選購禮物
12月24日	AM8：00至PM9：00	職員室	遇見美鈴→美鈴為買東西的事而道謝
12月22日至24日	AM8：00至PM6：00（24日會直至PM12：00）	★（當日的第一次相遇）八十八車站／校門旅行代理店／便利店／校門	遇見唯→○選擇「很合襯／不合襯」（似合う／似合かない） →○選擇「跟唯去泳池」（唯とプールへ行く）→到BIG FOX的泳池（可取得泳池的入場卷）遇見唯
12月25日	AM9：00至PM11：00	白蛇池公園	美鈴和男朋友的約會，目擊吵架的經過
12月26日	AM8：00至PM9：20	職員室	遇見美鈴→向她説目擊約會的事→「只是見到？」→○選擇「只有這樣」（それだけだ）
12月27日	AM9：00至P M11：00	如月神社	再次見到美鈴和男朋友約會
12月28日	AM8：00至PM9：20	職員室	遇見美鈴→為她倒茶
12月29日	AM9：00至AM10：00	STATION HOTEL	遇見美鈴
		酒店大堂	遇見美鈴
		STATION HOTEL	遇見美鈴
		酒店大堂	遇見美鈴
		STATION HOTEL	又再次見到美鈴和男朋友約會
12月30日	AM8：00至PM9：10	職員室	遇見美鈴
12月31日	PM5：00至PM7：00	酒店大堂 酒店餐廳 美鈴的房間	目擊美鈴和男明友分手的經過→垂頭喪氣的美鈴→○選擇「打出勇氣」（勇氣づける） 一齊到餐廳→美鈴有什麼忠告？→選擇「我太樂天派」（俺は樂天的すぎる） 爛醉的美鈴→○選擇「進入美鈴的房間」（美鈴の部屋へ行く）→接吻
1月1日至3日			無特別
1月4日至6日	PM12：00至PM3：00	★BIG FOX	（持有入場券才會發生）在泳池內遇見美鈴
1月7日		職員室	美鈴想聽聽主角對未來的打算→○選擇「已決定或未決定」（決めた／決めていない）→向美鈴告白→ENDING



還記得當初《遊戲誌》創刊時曾作介紹的名作遊戲續編《VIRTUAL 飛龍之拳》嗎？然而遊戲一直只聞樓梯響，而不見其所踪影。終於在兩年後的今日才能推出，雖然遊戲有着其他同類型作品的風格，但整體表現卻頗為不俗，絕對是 CULTURE BRAIN 挽回聲譽之作。

FIG　2P　MEM
製造商：CULTURE BRAIN
價格：5800日圓　記憶：1 BLOCK
PlayStation

CONTROLLER

EXCITING MODE

□掣	P-1 · PUNCH
△掣	P-2 · PUNCH
○掣	K-1 · KICK
×掣	K-2 · KICK
R1 掣	B · BLOCK
L1 掣	S · STEP
R1／ L2／ P＋K掣	大 · 大技

EXPERT · 飛龍 MODE

□掣	P-1 · PUNCH
×掣	K-1 · KICK
○掣	大 · 大技
△／ L1／ L2 掣	S · STEP
R1／ R2 掣	B · BLOCK

格鬥模式

EXCITING MODE

對應自然四肢的操作，主要以速度和主體格鬥作攻擊。

EXPERT MODE

以多姿多采的TECHNIC作勝負，集攻防一體和戰略於一身。

飛龍 TYPE 1 MODE

新心眼系統，以擊破對手弱點作強力一擊，有異於普通的攻防戰。

飛龍 TYPE 2 MODE

以2D操作為取向，重視攻擊和秘奧義的技巧，大幅削減共通操作的模式。

系統模式之分別

格鬥 MODE	CONTROLLER	回避／ SIDE STEP	鬥氣	心眼／ 秘奧義
EXCITING	EXCITING	×	○	×
EXPERT	NORMAL	○	×	×
飛龍 TYPE 1	NORMAL	○	○	○
飛龍 TYPE 2	NORMAL	×	○	○

METER

身體衝擊值 METER

位於體力METER下方，受到對手攻擊時，METER數值便會增加，當儲滿METER後，被對手攻擊的損耗會增加。

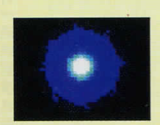
秘奧義 METER

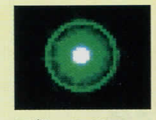
（只適用於飛龍MODE）

位於身體衝擊值METER下方，使用ST、SD和任可攻擊擊中對手秘孔和受到對手攻擊，METER數值便會增加，當儲滿METER後，便能使用秘奧義作攻擊。

心眼系統

NAVIGATION MARK


■通常攻擊——藍 · 心眼MARK

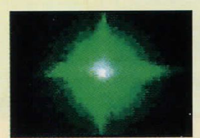

■綠 · P-SD MARK

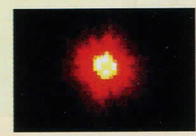

■黃 · K-SD MARK


■紅 · COUNTER MARK

CRITICAL MARK


■秘奧義——PINK · 秘孔MARK


■GAURD CRUSH 綠 · GAURD BUSTER


■隱藏奧義——紅 · FINISH MARK

SD · ST · STAND

～防禦返擊～SD · SUPER DEFENSE

上段P-SD：←B＋P
上段K-SD：←B＋K
中段K-SD：↙B＋K
下段K-SD：↙B＋K

～瀉禦攻擊～SD · SUPER DEFNSE

SD技巧：BLOCK中←→OR→←

～回避攻擊～ST · SUPER TECHNIC

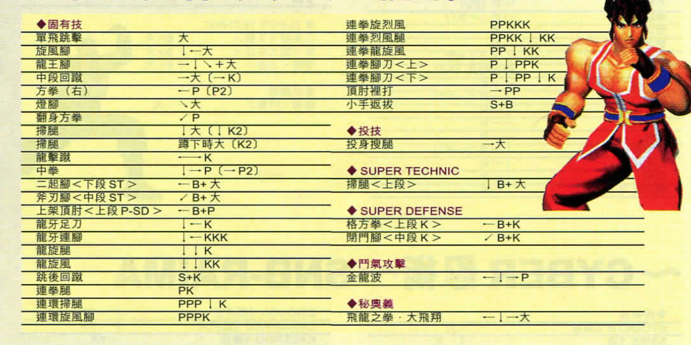
上段ST：↓B＋大
中段ST：↙B＋大
下段ST：←B＋大



共通操作

前進	→
後退	←
走	→—按着
蹲下	↓
蹲下移動	前進↘、後退↙
STEP IN	→→
STEP OUT	←←
回避 STEP IN	→S
回避 STEP OUT	←S
SIDE STEP	S（適用於 EXPERT 、飛龍 TYPE 1）
回避	近敵時↙S（適用於 EXPERT、飛龍 TYPE 1）
JUMP	後方↖、垂直↑、前方↗
小 JUMP	BLOCK 中↑
小 JUMP CANCEL	按着 B 掣一會↓
HIGH BLOCK	B／ B（適用於 EXPERT 、飛龍 TYPE 1）
MIDDLE BLOCK	B／←B（適用於 EXPERT 、飛龍 TYPE 1）
LOW BLOCK	↓B／↓B
真 BLOCK	B／ BLOCK 中↓N
上段 PUNCH	P
下段 KICK	K
上段固有攻擊	大
中段 PUNCH	→P／↘P（EXPERT D
中段 KICK	→K／↘K（EXPERT D
中段固有攻擊（投技）	近敵時→大
中段固有攻擊	↘K
下段 KICK	↓K
下段固有攻擊	↓大
蹲下 PUNCH	蹲下中 P
蹲下 KICK	蹲下中 K
蹲下固有攻擊	蹲下中大
近距離 DOWN 攻擊	↘＋P／↘＋K（只適用於昇龍、
	KEVIN 、元涯、 RED FALCON）
DOWN JUMP 追打	相手 DOWN 中↑P
橫轉	（畫面內）倒地後↑／（畫面外）倒地後↓
	兩者亦可再輸入前轉、後轉
前轉	俯地 DOWN 時，按頭向方位
後轉	仰天 DOWN 時，按腳向方位
	兩者亦可再輸入起上攻擊
起上攻擊（上段）	起上時 KKK
起上攻擊（下段）	起上時↓KKK
QUICK 回復	P 掣連打

角色出招表



～北派少林寺拳法～龍飛

◆固有技

單飛跳擊	大
旋風腳	↓←大
龍王腳	→↓↘＋大
中段回蹴	→大〔→K〕
方拳（右）	←P〔P2〕
燈腳	↘大
翻身方拳	↙P
掃腿	↓大〔↓K2〕
掃腿	蹲下時大〔K2〕
龍擊蹴	←→K
中拳	↓→P〔→P2〕
二起腳＜下段 ST＞	←B+大
斧刃腳＜中段 ST＞	↙B+大
上架頂肘＜上段 P-SD＞	←B+P
龍牙足刀	↓←K
龍牙連腳	↓←KKK
龍旋腿	↓↓K
龍旋風	↓↓KK
跳後回蹴	S+K
連拳腿	PK
連環掃腿	PPP↓K
連環旋風腳	PPPK
連拳旋烈風	PPKKK
連拳烈風腿	PPKK↓KK
連拳龍旋風	PP↓KK
連拳腳刀＜上＞	P↓PPK
連拳腳刀＜下＞	P↓PP↓K
頂肘裡打	→PP
小手返拔	S+B

◆投技

投身摟腿	→大

◆ SUPER TECHNIC

掃腿＜上段＞	↓B+大

◆ SUPER DEFENSE

格方拳＜上段 K＞	←B+K
閉門腳＜中段 K＞	↙B+K

◆鬥氣攻擊

金龍波	←↓→P

◆秘奧義

飛龍之拳．大飛翔	←↓→大

～神仙流修驗術～剛隼人

◆固有技

後回蹴	大
逆回蹴	→←K
逆蹴	→大〔K2〕
浴蹴	↓←K
幻華流	→↓↘大
真爪牙	PPPP
疾風	P←PP
幻	↙K↓K
龍卷蹴＜下段 ST＞	←B+大
踏蹴＜中段 ST＞	↙B+大
砌＜上段 P-SD＞	←B+P
掌打	←P〔P2〕
中段突返蹴	←K
揚面	↘大〔→P1〕
避掌打	↙P
失腳	↙K
摺蹴	↓大〔↓K2〕
摺蹴	蹲下時大〔K2〕
跳橫蹴	←→K
跳蹴	S+K
鷲嘴	PKPP
鳩嘴	PKPK
真咬牙	P→PPP
突角	P→PK
偽爪角	P←PK
爪角	PPK
鷹嘴	KPP
三嘴	KPK
陽炎	↙KK

◆投技

腕絡	→大

◆ SUPER TECHNIC

掃蹴＜上段＞	↓B+大

◆小手返找技

小手返拔	S+B

◆ DOWN 攻擊

倒地攻擊（近距離）	↘P

◆秘奧義

神技 闇螢＜摑投＞	→↓←大

～蝴蝶拳～ MIN MIN

◆固有技

埋伏勢	→←P
旋斬斧	↓←K
連環飛旋斬	PPP→K
壽鶴拳	PP←P←P
夢幻蝶舞「蝴蝶之舞」	PP↓KKKK↓K
蝶舞三連腳	←→KKK
舞鶴＜下段 ST＞	←B+大
飛翔鶴＜中段 ST＞	↙B+大
蝶旋落＜中段 K-SD＞	↙B+K
蝶舞腳	大
沖拳	←P〔P2〕
燈腳	↘大
背轉腳	↖大
翻身沖拳	↙P
掃腿	↓大〔↓K2〕
蝶舞腳	←→K
右中段崩	↓→P〔→P2〕
蝶舞腿	↓→K
翻身裡拳	↓←P
旋風腳	↓←大
連掌腳	PK
麗鶴擊	PPK
雲體鶴擊	PPPK
浮羽	PPP↓KK
壽鶴連拳	PP←P→P
夢幻蝶舞．蜻蛉之舞	PP↓KK↓大
夢幻蝶舞．螢之舞	PP↓KKK↓大
蝶舞旋腿	KK↓KK
百鶴蹴	↓→KK↓大
千鶴蹴	↓→KKK↓大
萬鶴蹴	↓→KKKK↓K

◆投技

蝴蝶落	→大
蝴蝶掌	↓→大

◆ SUPER TECHNIC

掃腿＜上段＞	↓B+大

◆ SUPER DEFENSE

流旋鶴＜上段 P＞	←B+P

◆秘奧義

麒麟擊＜鬥氣＞	←→大

～MARTIAL ARTS～WILER

◆固有技

TORNED NEEL	↓→K
GRAPING	→↓←P
ONE TWO THREE COMBO	PPP
COMBO UPPER	PP↘P
COMBO ELBOW KNEE	→PK
NAMPA CANAN＜中段 ST＞	↙B+大
腦固＜上段 ST＞	←B+P
CAP CHUD＜中段 K-SD＞	↙B+K
BACK SPIN KICK	大
HIGH KICK（左）	→大〔K2〕
JAB（右）	←P〔P2〕
TRUCK KICK	↘大〔→K1〕
BACK BLOW	↙P
STOMING	↙K
LOW SPIN KICK	↓大〔↓K2〕
LOW SPIN KICK	蹲下時大〔K2〕
DUCKING BODY BLOW	↓→P
SONIC BASTARD	↓←K
HAMMER KNUCKLE	S+P
ROLLING SOBAT	S+K
PUNCH HIGH KICK	PK
COMBO HIGH KICK	PPK
COMBO SPIN KICK	PP→K
COMBO TURN KNUCKLE	PP←P
COMBO BODY BLOW	PP↙P
COMBO LORD LIVE	↘KK
COMBO HIDE LIVE	↘K↓K
CANON STRIKE	↓→PP

◆投技

DANGEROUS TIGER DRIVER	↓→大
FRONT SOUP REX	→大
DRAGON SLEEPER DDT＜背後＞	→大
TACKLE	↓↓大

◆ SUPER TECHNIC

JUMPING SOBAT＜下段＞	←B+大
LOW SPIN KICK＜上段＞	↓B+大

◆ SUPER DEFENSE

裡腱固＜上段 K＞	←B+K

◆秘奧義

SONIC SOUTHERN	↓←K入力後←→大

～征魔流活殺術～GYM．昇龍．KATORA Jr

◆固有技

SPINNING ELBOW	↓←P
JUMPING ELBOW	S+P
COMBO HIGH SPIN	PPPK
BEAT RASH	PPPPP
DANCING ARROW	↘大K
JUMPING SOBAT＜下段 ST＞	←B+大
LOW SPIN KICK＜上段 ST＞	↓B+大
BACK SPIN KICK	大
SIDE KICK（左）	→大〔K2〕
JAB（右）	←P〔P2〕
MIDDLE KICK	↘大〔→K1〕
SOMERSAULT KICK	↖大
SWAY PUNCH	↙P
LOW SPIN KICK	↓大〔↓K2〕
LOW SPIN KICK	蹲下時大〔K2〕
SPACE ROLLING ELBOW	→←P
DROP KICK	←→K
ELBOW（右）	↓→P〔→P2〕
LOW SPIN KICK	↓←K
ROLLING SOBAT	S+K
PUNCH HIGH KICK	PK
COMBO SOBAT	PPP→K
COMBO LOW SPIN	PP↓K
RISING SUNSHINE	→PK←K
ILLUSION TWISTER	↓←KK

◆投技

KANGAL KICK	→大
NECK BREAKER＜背後＞	→大
BACK BREAKER	←→大
SWING DDT	↓→大

◆ SUPER TECHNIC

STEP MIDDLE KICK＜中段＞	↙B+大

◆ SUPER DEFENSE

STRETCH SWING＜上段 K＞	←B+大

◆鬥氣攻擊

DRAGON SHOT	→↓↘P
DRAGON SHOT	←↓→P

◆秘奧義

SOLENT RACE ASSAULT	←↓→大

～紅流合氣柔術～紅夕華

◆固有技

雲擊	↓←大
蒼天	S+K
紅吹雪	PPPK
櫻吹雪	PPPK
春風＜上段 P-SD＞	←B+P
寒風＜中段＞	↙B+K
掌低顎打	大
上段蹴擋（左）	→大〔K2〕
JAB（右）	←P〔P2〕
中段蹴擋	↘大〔→K1〕
避擋身	↙P
草返	↓大〔↓L2or↓R2〕
草返	蹲下時 大〔L2orR2〕
木風	PK

◆投技

爽籟	→大
銀竹＜背後＞	→大
蘆刈＜座投＞	↓大
蘆刈＜座投＞	蹲下時 大
★釣瓶落＜摑投＞	→←大
流風＜摑投＞	←→大
紅葉狩	↓↓大

◆ SUPER TECHNIC

仙空＜下段＞	←B+大
回擊＜中段＞	↙B+大
回擊＜上段＞	↓B+大

◆小手返拔技

小手返拔	S+B

◆ DOWN 攻擊

DOWN 攻擊（近距離）	↘P

◆鬥氣攻擊

氣流投★	↓→大

◆秘奧義

紅流奧義 飛泉＜摑投＞★	→←大入力後→↓←大



～新總合格鬥技～ KEVIN · CLARK



◆固有技

DROP KICK	←→K
AMEFT TACKLE	↓→P
WESTERN RALLY ART	←↓→大
HAMMER KNUCKLE	S+P
ONE TWO TACKLE	PP→P
PUNCH RALLY ART	P→P
BASTARD TACKLE＜中段＞	↙B+大
BASTARD TACKLE＜上段＞	↓B+大
JAB（右）	←P〔P2〕
HIGH KICK（左）	←K〔K2〕
LOW KICK	↓大〔↓K2〕
LOW KICK	蹲下時大〔K2〕
BODY RALLYART	←→P
TOY ATTACK	S+K
BODY PRESS	S+大
PUNCH HIGH KICK	PK
ONE TWO BODY BLOW	PPP
ONE TWO KNEE	PPK

◆投技

POWER SLAM	大
CHOK SLAM	→大
GERMAN HIP＜背後＞	→大
KNEE LIFT＜座投＞	↘大
PATRIOT BOOM＜座投＞	↓大
PATRIOT BOOM＜座投＞	蹲下時 大
MARTIAL BASTARD	手擊轉一圈大

◆DOWN 攻擊

DOWN 攻擊（近距離）	↘K

◆秘奧義

SATELLITE SHOT＜擲投＞	→↓大

～SIDE KICK BOXING～ ALBERT · ROSEMAN

◆固有技

COCK SCREW	←→P
DUCKING BODY BLOW	↓→K
STANZEN STRIPS	PPPK
GIGUNTIA	PP↘P
TIGER TAIL	P↓PP
SCARRET MEINDINER	P↓KK
SWAY BACK STRAIGHT＜上段 ST＞	↙B+P
DUCKING UPPER＜上段 ST＞	↓B+大
FOOK	〔K2〕
STEP STRAIGHT	大
BODY FOOK	→大〔→K2〕
SWAY PUNCH	↙P
PARRY BLOW	↓大〔↓K2〕
PARRY BLOW	蹲下時 大〔K2〕
LIGHT FOOK	←→K
SIDE STRAIGHT（右）	↓→P
SIDE STRAIGHT（左）	↓←P
LAIR GALLERY VISE	→↓↘P
JUMING UPPER	→↓↘大
JUMPING STRAIGHT	S+P
JUMPING FOOK	S+K
KINANSIS	PK
RED SUN DRY	PPKKK
HOLDY	PP↘K
RISING SHINE	P大大
HELMET SUMIT	P大→大
BANK SHAE	←→KKK

◆SUPER TECHNIC

JUMPING STRAIGHT＜下段＞	←B+大
回擊＜中段＞	↙B+大

◆DOWN 攻擊

DOWN 攻擊（近距離）	↘P

◆鬥氣攻擊

PSYCHO BLOW	↓←大

◆秘奧義

SUPER PSYCHO BLOW＜鬥氣＞	→↓←大

～泰拳～ DAVA · SITTERUDA

◆固有技

PRACHAO · ROM	←→K
KAU · TONG	←→大
TEI · SOK · RUN	↓→P
KAU · ROI	↓→大
SALM · TOI · TECH · SUIT · CLOON	PPPK
SONG · TOI · TECH · RUN	PP↓K
TOI · TECH · PAP · NOK	P→P
TEI · SOK · TEI · KAU	→PK
SWAY · BACK · MA · TRON＜中段 ST＞	↙B+P
TEN · KAN · KO	大
SIDE · TECH	→大〔K2〕
JAB（右）	←P〔[P2]
TECH · SUIT · CLOON	↘大
SWAY · PUNCH	↙P
TECH · RUN	↓大〔↓K2〕
TECH · RUN	蹲下時 大〔K2〕
KUWA · TEI · SOK	→←P〔→P1〕
PRACHAO · LAP	←→P
TAPE（左）	↓→K〔→K2〕
MOON · CHAK	↓←大
PRACHAO · CROT	↓↓P
LANG · TEN · KAN · KO	S+K
TOY · TEI · SOK	PK
SALM · TOY · TEI · SOK	PPP→P
SALM · TOY · TECH · RUN	PPP↓K
SONG · TOY · TEI · SOK	PP→P
COMBO · TEN · KAN · KO	KKK
PRACHAO · SEI	↓KK
PRACHAO · KIAU	↓K→K
PRACHAO · KIO	←→PK

◆投技

GOZU · GO · TEI · KAU	→大

◆SUPER TECHNIC

SWAY BACK · TAPE＜下段＞	←B+大
TAPE＜中段＞	↙B+大
TAPE＜上段＞	↓B+大

◆秘奧義

PRACHAO · MARK · CROT	↓↓大

～北派少林寺拳法～元涯

◆固有技

旋風腳	↓←大
連拳烈風腳	PPKK↓KK
連環掃腿	PPP↓K
連拳腳刀	P↓PPK
雙飛腳	↘大K
龍牙連腳「上牙」	↓←KKK
龍牙連腳「下牙」	↓←K←KK
上架頂肘＜上段-SD＞	←B+P
閉門腳＜下段 K-SD＞	↙B+K
單飛跳擊	大
方拳（右）	←P〔P2〕
膝蹴	←K〔→K1〕
燈腳	↘大
翻身方拳	↙P
掃腿	↓大〔↓K2〕
掃腿	蹲下時大〔K2〕
龍擊蹴	←→K
中拳	↓→P〔→P2〕
龍牙足刀	↓←K
螺旋拳	→←P
崩拳	←→P
柳葉掌打	↓→P〔→P2〕
烈風腳	↓→K
虎撲	↓←P
龍牙足刀	↓←K
龍旋腿	↓↓K
跳後回蹴	S+K
連拳腿	PK
連環烈風腳	PPPK
連拳旋烈風	PPKKK
連拳龍旋風	PP↓KK
連拳腳刀＜下＞	P↓PP↓K
＊頂肘裡打	→PP
龍旋風	↓↓KK

◆投技

寸頸	→大

◆SUPER TECHNIC

二起腳＜下段＞	←B+大
斧刃腳＜中段＞	↙B+大
掃腿＜上段＞	↓B+大

◆秘奧義

發頸＜鬥氣＞	←→大

～MARTIAL ARTS～ KATE · STEEL MARK

◆固有技

LEG RALLY ART	←→K
HILL SLASH	↓←K
JUMPING ELBOW	S+P
ILLUSION SUMMER	↘KKK
ILLUSION SLICER	↘KK↓K
COMBO TOP SPIN	↓↓KK
SPIN KICK＜中段 ST＞	↙B+大
LEG SLICER＜上段 ST＞	↓B+大
INSIDE KICK	大
SPIN KICK	↘大
SWAY PUNCH	↙P
LEG SLICER	↓大〔↓K2〕
LEG SLICER	蹲下時大〔K2〕
HIGH KICK（左）	→大〔K2〕
JAB（右）	←P〔P2〕
BACK KICK	←大〔→K1〕
SPACE ROLLING KNEE	→←K
LIGHT UPPER	↓→P〔→P2〕
HURRICANE KICK	↓→K
ROLL STRIKE	↓←大
LOW SPIN KICK	↓↓K
ROLLING SOBAT	S+K
PUNCH HIGH KICK	PK
COMBO KNEE SMASH	PPK
COMBO BACK KNUCKLE	PP←P
COMBO LOW STRIKE	PP→PK
COMBO LOW SPIN	PP↓K
COMBO ELBOW KNEE	→PK

◆投技

BRAIN BASTARD	→大
裡投	→←大
NIAGRA DRIVER	←→大

◆SUPER TECHNIC

JUMPING SOBAT＜下段＞	←B+大

◆SUPER DEFENSE

CUTTING ELBOW＜上段 P＞	←B+P

◆DOWN 攻擊

DOWN 攻擊（近距離）	↘P or K

◆秘奧義

RISING SUMMER	↓↑大

～CYBER 忍術～ SNB-RAIMA

◆固有技

SYOGETU《照月	↖大
ABISE《浴	↓←K
SOUKAKU《爪角	PPK
URASOUGA《裏爪牙	PPPK
TENRAI《天雷＜背後投＞	→大
RAKURAI《落雷＜投＞	→←大
TATUMAKI《龍捲＜下段 ST＞	←B+大
HARAI《拂＜上段 ST＞	↓B+大
RANGETU★《亂月＜鬥氣＞	↓←P
＊體力 50 以下	
KESAGERI《袈裟蹴	大
SAKAGERI（左）《逆蹴	→大〔K2〕
SYODA（避）《掌打	↙P
SIKKYAKU《失腳	↙K
SURIGERI《摺蹴	↓大〔↓K2〕
SURIGERI《摺蹴	蹲下時大〔K2〕
ZANGETU《斬月	→←K
TOBIYOKO《跳橫	←→K
RAIZIN《雷神	←→大
FUUZIN《風刃	↓→大
TOBIGERI《跳蹴	S+K
SYOKYAKU《掌腳	PK
URAKOUGA《裏咬牙	P→PP←K
TOKKAKU《突角	P→PK
HAYATE《疾風	P←PP
EISOUGA《影爪牙	P↘PP
EISOUKAKU《影爪角	P↘PK
KAGEROU《陽炎	↙KK
MABOROSI《幻	↙K↓K

◆投技

RAIGEKI《雷擊	→大

◆SUPER TECHNIC

FUMIGERI《踏蹴＜中段＞	↙

◆SUPER DEFENSE

ORI《折＜上段 P＞	←B+P

◆小手返拔技

小手返拔	S+B

◆秘奧義

HIRAIZIN《飛雷陣＜HM＞	方向鍵一
＊一定時間內攻擊力 1.5 倍	

～拳神館空手～ ALEPH · 轟

◆固有技

ALEF JUMP KICK	←→K
ALEF SPINNING KICK	K
ALEF SKAI KICK	↓→大
ALEF TORNED	↓←K
ALEF AXE KICK	↓←大
PUNCH HIGH KICK	PK
ALEF RASH	PPPK
ALEF MAGIC	PP→PK
SWAY STRAIGHT＜下段 ST＞	←B+大
HILL KICK	大
SIDE HIGH KICK	→大〔K2〕
JAB（右）	←P〔P2〕
MIDDLE KICK	↘大
SWAY PUNCH	↙P
LOW SPIN KICK	↓大〔↓K2〕
LOW SPIN KICK	蹲下時大〔K2〕
ALEPH IMPACT	←→P
ALEPH HOIL KICK	S+K
ALEPH RASH PAT2	PPP↓K
ALEPH STRIKE	↘大K

◆投技

ELBOW STRIKE	→大

◆SUPER TECHNIC

ALEPH RASH＜中段＞	↙B+大
ALEPH RASH＜上段＞	↓B+大

◆DOWN 攻擊

DOWN 攻擊（近距離）	↘P

◆秘奧義

ALEF 式修羅地獄拳	←↓→大



～暗黑鬥殺法～ RED · FALCON

◆固有技

BRAD MOON	↖大
JUMPING KNEE	↓→大
ROLLING SOBAT	S+K
TRIPLE PUNCH TOMA HAWK	PPPK
SKAR RET LANCER	→大K
CREAM ZONE SORCER	↓↓KK
MIDDLE BLOCK SCARD＜中段 ST＞	↙B+大
DUCKING UPPER＜上段 ST＞	↓B+大
DEATH BIKE＜下段 K-SD＞	↙B+K
ROUND HOUSE KICK	大
JAB（右）	←P〔P2〕
SIDE HIGH KICK	←K〔K2〕
TRUCK KICK	↘大
SWAY PUNCH	↙P
LOW SPIN KICK	↓大〔↓K2〕
LOW SPIN KICK	蹲下時大〔K2〕
HELLS GEM RET	←→大
HIGH SPIN KICK	↓→K
LEFT UPPER	↓→P〔→P2〕
CYCLONE KICK	↓←大
LOW SPIN KICK	↓↓K
PUNCH HIGH KICK	PK
DOUBLE PUNCH ELBOW	PP→P
DOUBLE PUNCH LOW SPIN	PP↓K
CROSS BREAKER	→PK
MOON SEBER	↖大↓→大

◆投技

KNEE STRIKE	→大
FACE CRASHER＜背後＞	→大
FACE CRASH DRIVER	→←大

◆SUPER TECHNIC

LOW BLOCK SCOUT＜下段＞	←B+大

◆小手返拔技

小手返拔	S+B

◆鬥氣攻擊

SHINING SPIR	←↓→P

◆DOWN 攻擊

DOWN 攻擊（近距離）	↘K

◆秘奧義

BRASTING LANCER	←↓→大

註：＊之技只適用於 EXPERT 和飛龍 MODE
★是消耗體力技
〔〕是 EXCITING MODE 的指令



機動戰士高達 PERFECT ONE YEAR WAR



Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

1P VS COM
1P VS 2P

SLG | 製造商：BANDAI | 價格：$468 | 容量：CD-ROM
記憶：4 BLOCKS | 備註：對應滑鼠
MEM 3 | 2P | PlayStation



提起《機動戰士高達》，可謂家傳戶曉。而當年此作亦曾在SFC推出一個大受歡迎的SLG。現在它的最新作更利用PlayStation強大的3D功能，加上新作動畫將一年戰爭重現！這隻SLG大作大家千萬不要錯過啊！

三大模式

ORIGINAL MODE

完全忠於原作動畫，將一年戰爭重現的模式。玩者須應付原作中的各個名場面，而當時的各種狀況，人物不但和原作相同，還會有新作動畫交待劇情，非常重視故事的發展，人物能提升LEVEL，但不能用來對戰。

PARALLEL MODE

在這模式沒有劇情限制和動畫畫面。遊戲會隨玩者的行動產生分歧點，如艦內各崗位，由誰打倒誰，培育自己喜歡的角色，故意選擇和原作不同的路線等。全部共有四十一個不同劇本，可藉此創造一個自己的故事。

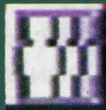
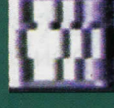
COMPLETE MODE

對戰模式，在這　玩者可以用自己培育的部隊和朋友對戰，也可籍對電腦來「升LEVEL」。對戰版面和部隊，以至艦內各崗位、機動戰士的駕駛員，出動的機種等等可自由設定。可供選擇的版圖達十二版之多，部份更有雙構造。



基本畫面介紹

(1)玩者部隊
(2)敵方部隊
(3)柱形游標
(4)箭咀
(5)SYSTEM COMMANDE BAR
(6)時間

行動順序
打開行動順序視窗，可看到部隊的行動先後

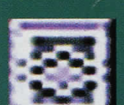


畫面卷軸
打開畫面卷軸視窗，可移動到畫面各處



全體地圖
打開畫面卷軸視窗

座標表示
打開座標表示視窗，顯示柱形游標的座標



地形效果表示
打開地形效果視窗，顯示出地形效果資料



索敵表示
索敵範圍顯示設定

情報畫面
切入情報畫面

視點轉變
改變地圖的視點，部份版面不能使用

高低
改變柱形游標的高度



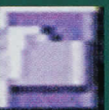
切替
切換多層構造的版面



部隊情報
切入部隊情報畫面




SYSTEM
切入OPTION畫面



SAVE · LOAD
切入SAVE · LOAD畫面，注意QUICK SAVE在關上電源或按下RESET鍵後便會洗去。

CHEAK POINT！！

視窗的操作



右上角的按鈕用來關閉視窗，右下角的按鈕在按緊不放後可將視窗大小自由改變。而中間則是畫面卷軸用鍵。

索敵

本作的索敵分為「熱源探知」「雷達」和「目視」三種：「熱源探知」在「米洛夫斯基粒子」濃度高的環境都可發揮效用；「雷達」則只能在濃度低的地方才有效；而只有進入目視距離的物件才會在畫面中表示出來。

居高臨下

身處地圖中較高位置能令部隊攻擊範圍和攻擊力增強，對遠距離攻擊有利；相反若位處低地則會令防禦力下降，故在戰鬥中宜儘量爭取高地，採居高臨下之勢為上，切記萬不能反被對手佔有高地和制空權啊！





GUN BULLET 用槍玩 RPG？

STG | 製造商：NAMCO　價格：普通版港幣$398　連鎗版港幣$538
發售日：8月7日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
MPLY　MEM　PlayStation

還記得94年推出，廣受好評的街機槍擊遊戲《GUN BULLET》嗎？那些多采多姿而別出心裁的版面設計實在令人難忘。如今這隻充滿創意，趣味的遊戲在加上各種原創新模式後在PlayStation上登場了！

發售前夕模式大解說！

完全移植的街機版模式

分別有「練習」,「初級」,「上級」,「激烈」等四級難易度以供選擇，如果不能達到指定要求便會失去一個「心」，全部失去了便會GAME OVER。「上級」和「激烈」有48種不同版面，「初級」有38種，「練習」則有19種，但一次只會根據難易度隨機選出其中16版來玩。16版會分為四關，每關有四版供選擇，其中有一版會是「VERY HARD」的。每版完結時都會有得分和成績，雙打的話還有勝負顯示出來。

家用版獨有的 ARRANGE 版

1.「TRAINING」

為了和朋友對戰，當然需要艱苦的練習。這個「TRAINING」模式就是為此目的而設的！在訓練結束後會有一個是次的成績記錄，還會以圖表顯示出各能力的評價，讓你能對症下藥來改正。



2.「PARTY PLAY」

能供多人輪流使用GUNCON進行比賽，三個模式分別是——以四版之TOTAL SCORE決定勝負的SCORE BATTLE；最多四人參與，得分最多者為勝的TOURNAMENT和分為兩隊作賽的TEAM PLAY。

3.「PlayStation SPECIAL」

利用了多邊形技術，以PlayStation的機能重新製作的全新版面，總共有二十五版以上。

4.「QUEST」

RPG MODE，除了玩者需利用GUNCON來操作外，基本上是和一般RPG差不多的，故事說探險家Dr.DON和Dr.DAN受到世界有名的富豪委託，到GUN BULLET島找尋「傳説之GUN」。由於它被分成五件散落於GUN BULLET島上，Dr.DON和Dr.DAN便出發到GUN BULLET島上去。



STAGE 一覽表 (ARRANGE)

STAGE 名	達成條件
砲彈人 STAGE	擊中指定數量的靶子
多邊形直昇機 STAGE	將直昇機擊落
擊毀行駛中的汽車	將汽車擊毀
擊中立方體靶子	擊中指定數量的靶子
一擊必中立方體	一個不漏地擊中立方體的六個面
大街上的砲彈人 STAGE	擊中指定數量的靶子
追捕犯人	擊倒犯人
不要打到平民！	擊倒指定數量犯人
射紙牌	擊中指定數量的紙牌
射酒瓶	擊中落下中的酒瓶
找尋一對對	擊中指定數量
破壞貴價貨！	破壞指定數量的貴價貨
打蒼蠅！	擊中蒼蠅
TALK TARK BAN BAN	擊中指定數量的怪物
一個不漏	一個不漏地擊中指定數量的靶子
擊中一件指定的物件	擊中指定數量的物件
擊中全部指定的物件	將和範例相同的物件統統打掉
TALK TARK GREY	擊中指定數量的怪物
迫近的老頭子	射靶子取得指定以上的分數
擊中蜂蜜儲存庫！	擊中指定數量的儲存庫
向一群 UFO 射擊	擊中指定數量的 UFO
將靶子順序打掉！	順序將靶子破壞
將器皿統統打掉	擊中指定數量的器皿
打野鴨	擊中指定數量和玩者相同顏色的野鴨
聖誕樹	擊中指定數量亮着的燈泡

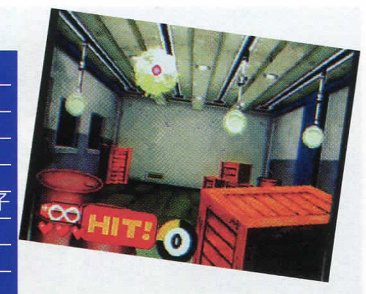




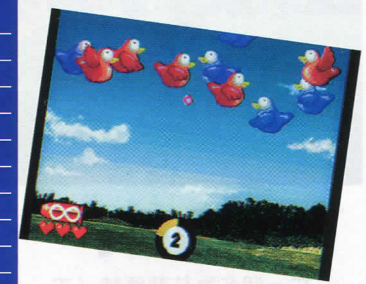




STAGE 一覽表 (ARCADE)







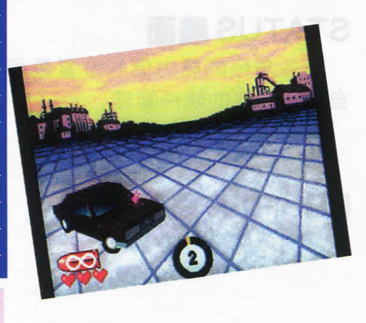




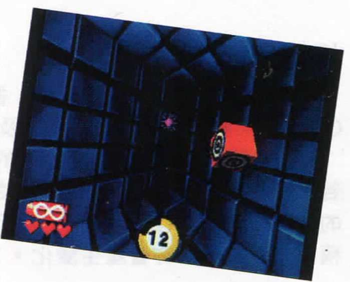












STAGE 名	達成條件
GROUPING	射擊中心取得指定以上的分數
電光靶起	擊中指定數量的靶子
走廊之中	擊倒指定數量的犯人
打骨仔	擊倒指定數量的骷髏骨
打食人魚	在指定時間內射擊食人魚以保護老頭子
拆車	將汽車擊毀
分段射擊	擊中指定數量的靶子
截擊隕石	在指定時間內截擊隕石以保護地球
老頭與火山	在指定時間內截擊由火山口噴出的岩漿，保護老頭子
小鳥與窗	擊中指定數量的小鳥
順序射擊	將靶子由 1 至 16 順序打掉
忍者屋 (屋內)	擊倒指定數量的忍者
忍者屋 (屋外)	擊倒指定數量的忍者
射靶	擊中指定數量自己顏色的靶子
老頭與禿鷹	截擊禿鷹，救出指定數量的老頭子
射酒瓶	擊毀指定數量的酒瓶
射樹葉	以一發擊中落下中的樹葉
打野鴨	擊中指定數量和玩者相同顏色的野鴨
老頭與坦克車	擊毀坦克車，保護老頭子
射波波	射破全部的波波
擊中指定的物件	擊中指定數量的物件
射蘋果	擊中老頭子頭上的蘋果
末路倉庫	擊倒黑暗中的犯人達指定數量
老頭與火把	截擊火把，保護老頭子
小蜜蜂	擊中指定數量的蜜蜂
屠龍記	將龍擊倒
新 BATTLE 大廈	擊倒指定數量的犯人
新 BATTLE 之路	擊倒指定數量的犯人
章魚章魚	擊倒指定數量的章魚
將自己的顏色全打掉！	將自己顏色的靶子一個不漏地全部擊中
移動的 MAIN TARGAT！	擊中指定數量的靶子
老頭與汽球	在指定時間內截擊食人魚以保護老頭
攻擊窗口的犯人！	擊倒指定數量的犯人
並列的 MAIN TARGAT！	將靶子一個不漏地全部擊中
射罐 AB	擊中發光的罐達指定數量
射泥靶	擊中泥飛碟達指定數量
活動的 MAIN TARGAT！	擊中指定數量的靶子
向各式各樣的靶子射擊！	擊中指定數量和玩者相同顏色的靶子
快速射擊	擊中指定數量的靶子
移動中的 GROUPING	射擊中心部取得指定以上的分數
串字射擊	完成指定數量的單字
一個穴面	擊中指定數量的靶子
牛 GROUPING	射擊脊肉部取得指定以上的分數
一鎗過	以一發打破全部的汽球
射擊大量的食人魚	擊中指定數量的食人魚
射擊迷你靶子	將和玩者相同顏色的靶子一個不漏地全部擊中
蹦跳靶子	擊中指定數量和玩者相同顏色的靶子
射擊 UFO	用一發將 UFO 破壞掉
BONUS	有 LIFE 的箱子是……
GUN'S CASTLE	射擊靶子讓煙花射出



給香港機迷的話 NAMCO 西村潔先生

香港各位機迷你們好，我是NAMCO的西村。今次的槍擊遊戲會有可愛的角色登場，並徹底地追求槍擊遊戲的基本要——「射擊的爽快感」，是個讓大家玩完可以再玩的多姿多采槍擊遊戲。完全移植自街機自然是不在話下，還加入了PlayStation用新版數和包含了RPG元素的QUEST模式等原創要素，絕對超值，而且，一班人一起玩的話好玩之處還無限大啊！



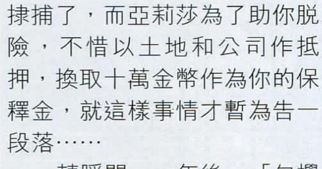
悠久幻想曲

SLG 製造商：MEDIA WORKS 發售日：發售中（7月18日）
價格：5800日圓
SEGA SATURN

STORY～悠久故事

在一個名為艾菲路特（エンフィルド）的繁盛市鎮裏，你曾經受過一個叫亞莉莎（アリサ）的女性之恩惠，你為了報答亞莉莎的恩惠，因而在她那裏經營的「包攬掂公司」中工作，過着平淡的日子。可惜好景不常，你卻無辜被捲入一宗美術品失竊事件，更遭人插贓嫁禍，一時間百詞莫辯。在鐵証如山的情況之下，你被當場逮捕了，而亞莉莎為了助你脱險，不惜以土地和公司作抵押，換取十萬金幣作為你的保釋金，就這樣事情才暫為告一段落……

轉瞬間，一年後，「包攬掂公司」已成為他人的產業，但是為了再將「包攬掂公司」重建，你要在一年的時間裏向所有村民証明自己是清白，才能取回那十萬金幣重建公司。





STATUS 畫面

各角色的能力值和位置表示，作為自己與同伴的條件管理

PROFILE 畫面

同伴關係與DATA的表示



相性畫面

角色之間的信賴度（左下），各角色的屬性（右下），HEROIC GAUGE英勇度（最右方）和擴及EVENT（左上）等表示。遊戲中信賴度的變化，若不能維持於良好狀態的話，會使各角色的一切工作成功率大受影響，然而主角的精神參數和屬性亦會產生變化。



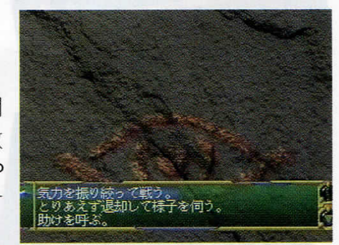
操作方法

方向掣	游標移動和角色切換
START掣	遊戲開始、各畫面裏的救助機能表示
A掣／ C掣	決定一切行動
B掣	取消行動
X掣／ Y掣／ Z掣	畫面切換
R掣／ L掣	MAP畫面中選擇角色
L掣＋R掣	SKIP OPENING、SKIP EVENT MESSAGE

GAME START

玩者的能力設定

OPENING之途中，會有問題測試決定主角的能力值，總數要回答七條問題，作為主角的HP和MP等的數值變化，成為更有個性的角色。



尋找同伴

決定主角的能力值後，便要勸誘同伴加入工作行列，在OPENING中登場的角色裏，選擇三個角色作為同伴。



圖表畫面

基本畫面

1）SAVE／ LOAD——記憶遊戲的資料和讀取遊戲的資料
2）JUMP TAG——能力位置與同伴畫面的切換
3）角色情報——角色樣貌和狀態等表示
4）角色相性——角色與角色之間的信賴度狀態表示
5）GO——實行圖表設定
6）GOLD——現在所持的金額
7）工作CARD——工作類型和角色的工作表示
8）病院——治療費用，能回復HP和MP
9）年月日——現在日期的表示，遊戲時間是4月1日至翌年的3月28日，為期一年





工作

主角的責任便是將村裏的工作分配給同伴處理，而工作CARD的內容就是各角色所分配的工作。



工作CARD

1）全員設定——全員參與時的方便按鈕
2）成功率——工作的成功率，以符號作表示
3）參與工作的角色——角色樣貌出現顏色表示所參與的工作，而並無參與工作的角色則能有一星期休養
4）報酬——工作完成度100%所得報酬的金額
5）工作符號——工作性質的表示

成功率

工作的成功率，是視乎擔當角色的組合而產生變化，再影嚮報酬的金額，所以小心工作的組合和分配。



■成功率的六段變化，由左（最底）至右（最高）

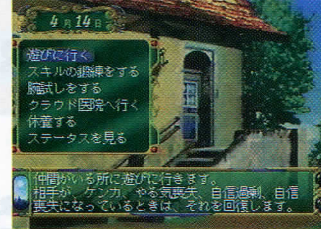
特殊 EVENT

在遊戲之中會經常出現一些不同的EVENT事件，EVENT中的選擇對於日後的故事會有一定的影響，因此，玩者要小心選擇。玩者若想知道EVENT事件是否選擇正確，亦可以在相性畫面擴及EVENT目錄中，白色文字是代表已成功的EVENT，而紅色文字則是代表失敗。



休息日

完成一週的工作後，便會進入休息日。當中有六項指令可供實行，分早上與下午兩回行動。



出遊（遊びにいく）

在MAP畫面裏，使用L和R掣選擇出遊的同伴，當中會發生EVENT，選擇同伴的信賴度亦會有所變化，而HP和MP系以外的項目也能得到回復。

學習鍛鍊（スキルの鍛錬をする）

任意組合同伴的學習鍛鍊，使其技能上昇和信賴度的變化。

試練（腕試しをする）

主角的鬥技場戰鬥，勝出可獲賞金及使HEROIC GAUGE英勇度上昇。

入醫檢查（クラウト医院へ行く）

選擇同伴入醫檢查，使HP和MP系等項目得到回復。

休養（休養する）

完全進行休息，主角的HP和MP會有少量回復，而自信和幹勁亦會上昇。

位置變化（ステータスを見る）

切換位置畫面和圖表畫面。

學習機能

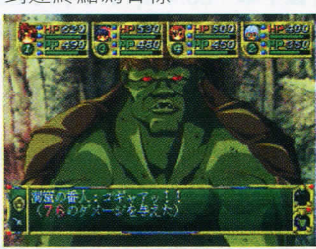
有效率地處理工作，會從工作得到適當的學習，更會令學習水平上昇，反之，學習水平便會下跌。

學習名稱	能力
1 戰鬥術	戰鬥技術，武器知識
2 護身術	防禦技術，防具知識
3 物理魔法	物理魔法技術，數學知識
4 神聖魔法	神聖魔法技術，神學知識
5 精靈魔法	精靈魔法技術，精靈知識
6 錬金魔法	錬金魔法技術，魔法藥知識
7 盜賊	圈套設置和解除，開鎖，跟踪
8 料理	調理技術，食物知識
9 音樂	歌唱力，演奏技術，歌和樂器知識
10 醫療術	應急處理，製藥，醫學知識
11 舞蹈	舞蹈和演技技術，踊舞知識
12 商務	商務和交涉技術，經濟知識
13CRAFT 技能	製作 REPLICA 複制品，藝術品知識
14 禮儀作法	一般常識，休廷作法，法律知識

雙六遊戲

工作與EVENT之中會出現「雙六遊戲」，然而遊戲規則是需要將角色分為兩組，以最先到達終點為目標。





MASS 種類

START　GOAL　通常　分岐點　未踏　EVENT　強制EVENT









HP 回復　HP 減少　MP 回復　MP 減少　金錢增加　金錢減少　休息一回



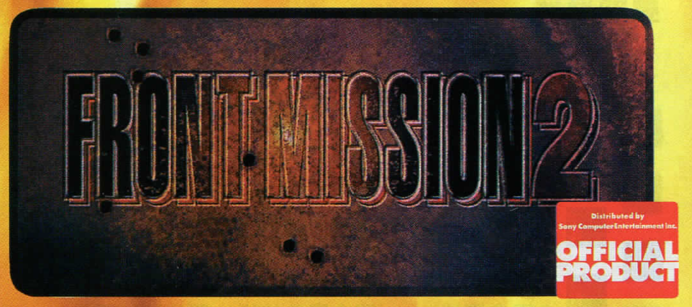

陷阱　上斜　落斜　戰鬥　BOSS









FRONT MISSION 2
最新前線消息立即送上

SRPG	製造商: SQUARE	發售日: 97年夏季
	售價: 未定	
MEM	PlayStation	

© SQUARE MAIN CHARACTER DESIGN：末彌 純

在這之前繼續為大家介紹本作的世界觀和周邊資料

話說上回講到倖存的Ash一行人在逃亡路上陸續遇上各方人物；而在獲悉國境已受革命軍重重封鎖後，便向首都Dhaka 達卡(註)前進。在這ALORDESH的中樞城市中真的如Thomas 所言有逃離國境的辦法……？

註：前譯Dacca

The Data of Alordesh

人口：約1億1千萬
居民：Dravida德拉維達人、OSUROID系、蒙古系人混血等
宗教：伊斯蘭教遜尼派(80%)、印度教(10%)、佛教(4%)、基督教(3.5%)
首都：Dhaka達卡
語言：孟加拉語(英語亦通用)
識字率：83.4%(1970年代是20%)
主要產業：農業(有四成國民從事農業工作)
失業率：17%
交通網：以鐵路和公路為主，另外工業化時代興建的地下鐵路已無法使用。
氣候：炎熱多雨，由6月開始至9月是雨季。全年平均溫度約為26度，平均濕度77%。
主要廣播機構：國營=ANBC(Alordesh National Broad Casting)民營=DNC(Dhaka Network Communications,Inc.) FWOTV(Far West of OCU Television)
主要的報章：《英語報章》Daily Alordesh(中立派)、The Independent Decade(急進右派)、West Ocean Observer(親OCU派)《孟加拉語報章》The Ershad(中立派)、Huq Fazlul(急進右派)、Bongo Bondu(中立派)、Dhaka Muzibl(急進右派),
*為2100年現在的最新資料
*出處：The World Encyclopedia 2100

CHARACTER FILE 9



Saribash Labra

居於首都Dhaka達卡，國際走私集團的首腦，和革命軍領袖Ven的關係並不淺，亦是Thomas的舊友；希望祖國獨立，但對於革命軍的急進手段並不太認同。開朗健談，人品也好。

CHARACTER FILE 10



Lira Labra

Saribash的女兒，19歲，由於母親在她小時已過世，性格顯得相當獨立和成熟。對於父親從事國際走私活動，她認同他是「為了祖國繁榮」。是一個聰慧而多愁善感，楚楚可憐的美女。

OCU 軍部隊徽章一覽 基地篇



■Ramanston駐留基地(陸防軍)



■Rimian駐留基地(海防軍)



■Deean駐留基地(空防軍)

OCU 軍部隊徽章一覽 陸防軍篇



■陸防1軍第32機械化連隊

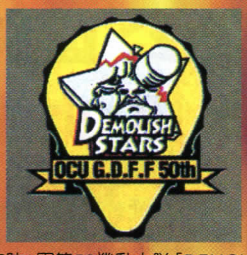


■陸防1軍第67機械化連隊





■陸防1軍第89機動大隊「Dull Stags」



■陸防1軍第50機動大隊「DEMOLISH STARS」

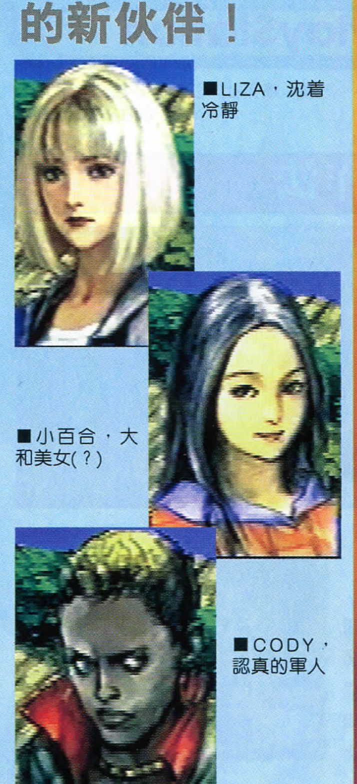


■陸防1軍第16機動大隊「Miry Anbers」



■陸防1軍第14戰鬥支援航空中隊「Stakes」




■LIZA，沈着冷靜

■小百合，大和美女(？)

■CODY，認真的軍人



■陸防1軍第18戰鬥支援航空中隊「Shot Putters」

■陸防1軍第5戰鬥支援航空團


■陸防1軍第4戰鬥支援航空團

重遇、希望、無情戰火……

在Thomas的帶領下，一行人來到了Dhaka市郊去尋找那掌握着逃離國外唯一可能性的人——國際走私集團首腦Saribash Labra。從擁有的私人警衛WANZER來看就知道他有多利害……此外，身為Thomas舊友的他，提出了一行人需為他做一件事作為協助逃離國外的條件；以進行反OCU活動而廣為人知，並受到市國民支持的他，究竟有何目的？而革命軍並沒有放過他們，在無視大量無辜市民的情況下展開轟炸……



■Thomas：到了！



■看來很友善的Saribash



■協助逃離國外？



■一點也不像父親的女兒

由於Dhaka市受到革命軍的無差別轟炸而成為一片火海，無數無辜市民亦枉死，加上Thomas是他的舊友，Saribash決定全力協助Ash一行人，不個這需要時間去準備一切。另一方面，Thomas、Rosuell和Rocky卻決定留下對抗革命軍。那麼各人將會何去何從？而革命軍的主謀Ven的真義究竟是甚麼？對OCU的獨立宣言和戰爭的目的是其本意？此外，還有和Griff一起出現的新人物……



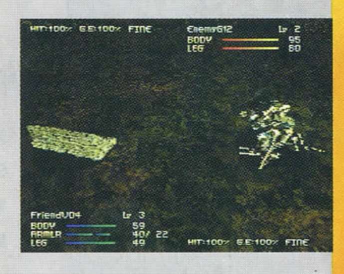
■運輸機，但……



■可惡，就差那麼一點點……



■………





這裏是葛飾區龜有公園前派出所

HI-TECH大樓侵略阻止作戰！之卷



有誰能阻擋這日本第一狂人？

日本有本漫畫叫《少年JUMP》，入面曾有大家熟悉的名作如《SLAM DUNK》、《龍珠》。而本作品由76年開始，至今已推出了11年（102本單行本），動畫化和真人版化合共達四次之多，可說是80年代的名作。故事圍繞日本第一野性男兒「兩津勘吉」和他身邊的奇人怪事，十分地底攪鬼！



© 秋本治・アトリエび～だま/ 集英社・フジテレビ・ASATSU
© BANDAI 1997

就係咁，故事開始

話說「龜有前」一行人正出發往中川警員（世界超級財團中川財閥的太子爺）家的最新建築中川ISLAND TOWER參觀，正當中川解釋這120層摩天大樓的防衛系統時，兩兄（對兩津的尊稱）竟誇下海口能攻破這個高科技防衛系統。中川和麗子不想傷害兩兄超強自尊、自信和自以為是的爛性子，也只好「逢場作興」一下了……於是兩兄、POPEYE西鄉、麻里愛和電極十便組成了大樓侵入軍，殺上中川ISLAND TOWER的頂層。

玩者扮演的是防衛軍的領袖中川，在兩津侵入軍到達第120層頂樓前，你要利用各種不同的防衛設施去打擊他們一行四人。





操作法

←・→　選擇裝設定點
在定點上左右移動指標

○　回到層數選擇面
選層數，看整大樓情況

×　打開定點畫面
只觀看定點，更易裝設

□　切換機關選擇表
切換合共四大類的機關

△　切換觀察人物
觀看觀察人物中招情況

L1	決定裝設左上角的機關
L2	決定裝設左下角的機關
R1	決定裝設右上角的機關
R2	決定裝設右下角的機關
◆	設置了的機關不能取消





四大類兇器？

機關經不斷使用可以昇LEVEL，最高能達4級

攻擊系　主力向對手作直接攻擊



L1	MISSILE	對些粗枝大葉的角色特別有效
R1	LASER	是比較平均的機關，不防多用
L2	PRESS	對付一些速度快的人會較吃力
R2	BOMB	最適合針對些脫力的對手下手

探知系　成功捕捉敵人後會進入戰鬥



L1	紅外線SENSOR	就算有紅鬚要通過也不是易事
R1	鐵籠	速度慢的角色會有較佳的效果
L2	獵犬	狗兒對善良的女性無甚攻擊力
R2	催淚氣體	對手有防毒面具時真的冇佢符

精神系　精神受到打擊後會較易中招



L1	鬼魂	平日專門壞事做盡的人會很怕
R1	SPEAKER	專門向精神低落的人落井下石
L2	電磁波	電腦黑星，有時對鎗械也有效
R2	蟑螂	蟑螂與女性，可說是永遠相剋

移動系　中招的敵人會回頭走



L1	火熱動感	通常肥大肉厚的大男人很怕熱
R1	大岩石	事事不會變通的人見到一定走
L2	大風扇	對穿短裙的女警真的十分不便
R2	遮斷壁	電腦專家可能會輕易把它打開

甚麼是探知系戰鬥畫面

當兩津軍的人中了探知系機關，那該層的守護便會與敵人作一場限時戰鬥。戰法有3種，計有擲炸彈、天花板打龜與射擊。雙方任何人的體力體力全失，或時間一到會自動退出，所以千萬別以體力低的守護去戰鬥！



針對弱點，續一擊破

是人就會有弱點，亦會有怕和喜歡的事物，只需對症下藥的設置機關，效果絕對顯著加強。

連鎖攻擊，效果出色

機關是有連鎖作用的，例如在兩個精神系中設置數個其他機關，對手連續中招的話，效果是會2、3倍加強的。

人盡其才，善用守衛

有些守衛速度會較高，設置機關占一定優勢。體力高的就適合用探知系作戰。反道而行只會吃力不討好。

防衛軍四大戰將

中川圭一

世界超級財團中川財閥的太子爺，但甘願當一個警察。



秋山麗子

家勢與中川半斤八兩，才色兼備的超級大美人。



爆龍大佐

POPEYE未婚妻之父，今次不知是衝着誰而來呢？



繪崎教授

世界各地有名的大學教授，但行為十分古怪。



兩津侵入軍大剖析

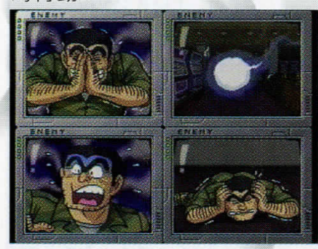
兩津勘吉



貪小便宜、力大無窮、神憎鬼厭、集全宇宙惡行與鬼主意於一身的男人。

特別有效的機關：飛彈、鬼魂、火熱動感、LV2移動系的金錢。

行動特徵：速度最高、喜歡亂行、有時會做出令人費解的行動。



■兩兄都會怕鬼嗎？

POPEYE 西鄉



前軍人，軍中生活令他過度的神經過敏，病態地喜歡鎗械，事無大小都用鎗解決。

特別有效的機關：LASER、鬼魂、鐵籠、大岩石、LV2移動系的啞鈴

行動特徵：只會向目標行動，但在分歧和路口會停滯不前。



■強如西鄉也有扮狗的一刻

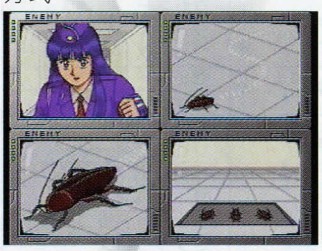
麻里愛



翻墜羅拳法的繼承人，功夫了得。但大家必須接受一個事實，他是男人。

特別有效的機關：鬼魂、蟑螂、大風扇、LV2移動系的介指

行動特徵：十分平均的一個角色，沒有特別明顯的行動方式。



■怕蟑螂？你是個男人啊！

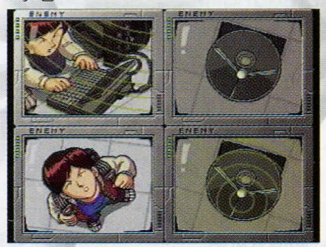
電極十



人稱HYPER小學生，對電腦的智識十分豐富，是動畫版的新設角色。

特別有效的機關：PRESS、☆電磁波、LV2移動系的電腦底板

行動特徵：喜歡挑戰各種機關，和用最短的路程到達目的地。



■ 怕電磁波的是電極十的電腦



夢幻模擬戰 I、II 實用資料集

SRPG
製造商：MASIYA
售價：5800日圓（標準版）6800日圓（特別版）
發售日期：7月31日
容量：1 BLOCK
MEM
PlayStation

上期介紹了《夢幻模擬戰 I、II》中兩個遊戲的SCENARIO一至五共十版的故事。今期將會公開可習得的魔法以及雇用兵種的一覽表，而表中的名稱亦羅列了一份中英日對照表以備參考之用。

職業名稱

FIGHTER	戰士	ファイター
LORD	君主	ロード
PARADIN	神聖戰士	パラディン
SWORD MASTER	劍王	ソードマスター
GENERAL	將軍	ジェネラル
SILVER KNIGHT	銀騎士	シルバーナイト
KNIGHT MASTER	騎士王	ナイトマスター
GRAND KNIGHT	大騎士	グランナイト
HAWK KNIGHT	飛鷹騎士	ホークロード
DRAGON LORD	龍君主	ドラゴンロード
PIRATE	海盜	パイレーツ
CAPTAIN	船長	キャプテン
SERPENT LORD	水蛇君主	サーペンナイト
WARLOCK	魔導師	ウォーロック
SORCERER	巫師	ソーサラー
ARCHMAGE	大魔法師	アークメイジ
SISTER	修女	シスター
CLERIC	治療師	クレリック
HIGH PRIEST	上位僧侶	ハイクレリック
SAGE	賢者	セージ
HIGH LORD	上位君主	ハイロード
SWORD MAN	劍客	ソードマン
KNIGHT	騎士	ナイト
HIGHLANDER	高地人	ハイランダー
UNICORN KNIGHT	獨角獸騎士	ユニコーンナイト
WEREWOLF	人狼	ウェアウルフ
CERBERUS	塞伯拉斯地獄犬	ケルベロス
MASTER DINOSAUR	恐龍王	マスターディーノ
DRAGON KNIGHT	龍騎士	ドラゴンナイト
PHOENIX	不死鳥	フェニックス
SERPENT KNIGHT	水蛇騎士	サーベンナイト
SKYLLA	半人水妖	スキュラ
SERPENT	水蛇	サーベント
KRAKEN	海妖	クラーケン
GLADIATOR	近衛戰士	グラディエーター
ASSASSIN	暗殺者	アサシン
RANGER	遊俠	レンジャー
NECROMANCER	邪教師	ネクロマンサー
MAGE	魔法師	メイジ
SUMMONER	召喚使	サモナー
CZAVERNAR	召魔使	ザーヴェラー
PRIEST	僧侶	プリースト
SAINT	聖者	セイント
LICH	不死使	リッチ
DULLHAN	斷頭戰士	デュラハン
LIVING ARMOR	活鎧甲	リビングアーマー
VAMPIRE LORD	吸血鬼	バンパイアロード
SUCCUBUS	夢魔	サキュバス
GREAT DRAGON	巨龍	グレートドラゴン
MINOTAUR	牛頭人身怪	ミノタウロス
IRON GOLEM	鋼鐵巨像兵	アイアンゴーレム

傭兵名稱

SOLDIER	步兵	ソルジャー
PIKE	長矛兵	パイク
MONK	苦行僧	モンク
BALLISTA	投石器	バリスタ
FALANGUS	長槍兵	ファランクス
GLADIATOR	近衛兵	グラディエーター
LANCER	槍騎兵	ランサー
ROYAL LANCER	皇家槍騎兵	ロイヤルランサー
DRAGOON	重騎兵	ドラグーン
TROOPER	騎兵	トルーパー
GRIFFON	鷹頭獅	グリフォン
BAT	蝙蝠	バット
ANGEL	天使	エンジェル
MERMAN	人魚	マーマン
LIZARD MAN	蜥蜴人	リサードマン
ELF	妖精	エルフ
CRUSADER	十字軍	クルセイダー
FAIRY	小飛仙	フェアリー
HARPY	人面鳥	ハーピー
WOLFMAN	狼人	ウルフマン
HELL HOUND	地獄獵犬	ヘルハウンド
BONE DINOSAUR	骨龍	ボーンディーノ
ELEMENTAL	元素精靈	エレメンタル
SPECTRE	惡鬼	スペクター
GARGOYLE	翼魔	ガーゴイル
OGRE	食人魔	オーガ
BARBARIAN	野人	バーバリアン
DARK ELF	黑木妖	ダークエルフ
WITCH	女巫	ウィッチ
WRAITH	幽靈	レイス
ZOMBIE	殭屍	ゾンビ
SKELETON	骷髏兵	スケルトン
ARCHDEMON	大惡魔	アークデーモン
GOLEM	巨像兵	ゴーレム

魔法名稱

HEAL	治療	ヒール
TURN UNDEAD	消滅不死之物	ターンアンデッド
PROTECTION	保護	プロテクション
RESIST	抵禦	レジスト
ATTACK	加攻擊力	アタック
ZONE	降低敵人攻防修正	ゾーン
EARTHQUAKE	地震	アースクエイク
FIREBALL	火球	ファイアーボール
MUTE	沉默	ミュート
DECLINE	降低敵人魔法防禦	デクライン
FORCE HEAL	治療單一部隊	フォースヒール
SUMMON DRAGON	龍召喚	ドラゴン召喚
AGAIN	再動	アゲイン
QUICK	加速	クイック
METEOR	隕石	メテオ
CHARM	魅惑	チャーム
TORNADO	龍捲風	トルネッド
BLAST	爆風	ブラスト
THUNDER	雷霆	サンダー
SUMMOM SALAMANDER	火蠑螈召喚	サラマンダー召喚
FREEZE	冰結	ブリザード
SUMMON IRON GOLEM	鋼鐵巨像兵召喚	アイアンゴーレム召喚
SUMMON DEMON LORD	惡魔君主召喚	デーモンロード召喚
SLEEP	睡眠	スリーブ

各職業可習得魔法與僱傭兵一覽表

《夢幻模擬戰Ⅰ、Ⅱ》中的角色只要達至十級水準便可以轉職（最終職業除外），轉職後是會承繼轉職前所學會的魔法和所雇用的兵隊。玩者應利用這一方便的系統，轉職時便要考慮轉職後將會習得的魔法會不會和現有的魔法重複。

《夢幻模擬戰Ⅰ》

種類	職業	習得魔法	可雇用兵種
步兵	戰士	無	兵士
	君主	治療1	長矛兵、兵士
	神聖戰士	TURN UNDEAD、治療1、保護、RESIST	苦行僧
	劍王	加速	グレナディーア、投石器、長槍兵
	將軍	治療1	近衛兵、長槍兵
騎兵	銀騎士	無	兵士、槍騎兵
	騎士王	攻擊1	皇家槍騎兵、重騎兵、上位妖精
	大騎士	ZONE、地震	騎兵、兵士、鷹頭獅
飛兵	飛鷹君主	無	蝙蝠
	龍君主	火球	天使、皇家槍騎兵、重騎兵
水兵	海盜	無	人魚
	船長	無	蜥蜴人、妖精
	水蛇君主	攻擊1	海龍、長槍兵
魔法使	魔導師	火球、攻擊1	兵士
	巫師	火球、攻擊1、沉默、DECLINE	妖精
	大魔法師	地震、隕石、攻擊2、DECLINE	上位妖精、投石器
僧侶	修女	TURN UNDEAD、治療1	苦行僧
	治療師	TURN UNDEAD、FORCE HEAL1、召喚ヴァルキリー	苦行僧
	上位僧侶	FORCE HEAL2、龍召喚、治療2、保護2	十字軍、上位妖精
	賢者	地震、RESIST、ZONE、再動	十字軍、投石器

《夢幻模擬戰Ⅱ》

種類	職業	習得魔法	可雇用兵種
步兵	戰士	無	兵士
	神聖戰士	TURN UNDEAD、治療1、保護、RESIST	苦行僧
	君主	治療1	兵士、長矛兵
	上位君主	治療1	長槍兵
	劍客	無	バンディエット
	劍王	QUICK	グレナディーア、投石器、長槍兵
	將軍	治療1	近衛兵、長槍兵
騎兵	騎士	無	槍騎兵
	銀騎士	無	兵士、槍騎兵
	高地人	無	重騎兵、小飛仙、人面鳥
	獨角獸騎士	治療1	重騎兵、苦行僧
	騎士王	攻擊1	皇家槍騎兵、重騎兵、上位妖精
	人狼	無	狼人
	塞伯拉斯地獄犬	火球	地獄獵犬、狼人
	恐龍王	?	骨龍、元素精靈、惡靈
飛兵	飛鷹騎士	無	人面鳥
	飛鷹君主	無	蝙蝠
	龍騎士	無	鷹頭獅、天使
	龍君主	火球	天使、皇家槍騎兵、重騎兵
	不死鳥	火球	翼魔
水兵	海盜	無	人魚
	船長	無	蜥蜴人、妖精
	水蛇騎士	無	海龍、投石器
	水蛇君主	攻擊1	海龍、長槍兵
	半人水妖	CHARM	蜥蜴人
	水蛇	無	蜥蜴人、蝙蝠
	海妖	火球	翼魔
	イエルムンガルド	無	食人魔
盜賊	近衛戰士	無	野人
野武士	暗殺者	無	野人、兵士
	遊俠	龍捲風、爆風、CHARM	無
魔法使	魔導師	火球、攻擊1	兵士
	邪教師	雷霆、召喚火蠑螈	黑木妖
	巫師	火球、攻擊1、沉默、DECLINE	妖精
	魔法師	爆風、冰結、攻擊2、DECLINE	投石器
	召喚使	雷霆、龍捲風、召喚鋼鐵巨石兵	黑木妖
	大魔法師	地震、隕石、攻擊2、DECLINE	上位妖精、投石器
	召魔使	爆風、攻擊2、召喚惡魔君主	女巫、投石器
僧侶	修女	TURN UNDEAD、治療1	苦行僧
	治療師	TURN UNDEAD、FORCE HEAL1、召喚ヴァルキリー	苦行僧
	僧侶	FORCE HEAL1、RESIST、治療2、保護2	十字軍
	聖者	QUICK、SLEEP、保護2、RESIST	十字軍
	上位僧侶	FORCE HEAL2、龍召喚、治療2、保護2	十字軍、上位妖精
	賢者	地震、RESIST、ZONE、再動	十字軍、投石器
不死	不死使	火球、攻擊、QUICK	幽靈、黑木妖、僵屍
	斷頭戰士	無	幽靈、僵屍
	活鎧甲	無	元素精靈、骷髏戰士
	吸血鬼	隕石、CHARM、RESIST、DECLINE	大惡魔、惡靈
魔族	夢魔	CHARM、RESIST、火球、攻擊2	大惡魔、幽靈
龍族	巨龍	火球	翼魔、大惡魔
步兵	牛頭人身怪	無	食人魔、巨像兵
槍兵	鋼鐵巨像兵	無	巨像兵、元素精靈、惡靈



SILHOUETTE MIRAGE

同性相拒！異性相吸？

ACT	製造商：TREASURE	發售日：9月11日(預定)
	價格：5800日圓	容量：CD-ROM

SEGA SATURN

© TREASUR

21世紀，全部生物的「屬性分子」突然原因不明地活性化起來，世界上一切生物從此分裂為SILHOUETTE與MIRAGE兩大屬性，而從這個「決別之日」開始，世界就陷入兩大種族互相爭鬥的局面。主角SYAINA·NIRA·SYAINA就是為了將這個崩壞的世界回復元狀而從漫長的沉睡中甦醒過來。SYAINA和其它經歷過「決別之日」的角色最大的分別是她(他？)同時擁有這兩種屬性，就像磁石的兩極一樣！

OPENING 的質素極高！









瓜分世界的兩大屬性：SILHOUETTE與MIRAGE！

MIRAGE

MIRAGE族的生物格較高傲，對於對手多少有些輕視。但機械應用的能力相當優秀。給與同屬性的攻擊能造成精神性傷害(攻擊力下降)，給與不同屬性的攻擊則能造成物理性的傷害(體力下降／擊倒)。

SILHOUETTE

SILHOUETTE族的生物個性剛烈，有着野蠻和暴力性的性格。並不聰明的他們不擅長利用機械和複雜的道具，但體格非常壯健，力氣也很大，以此「自然」的「蠻力」補他們不擅長使用機械的弱點。



■屬性相同，受到精神性損害(精神)



■屬性不同，受到物理性損害(體力)

寄生型攻擊武器“PARASITE”

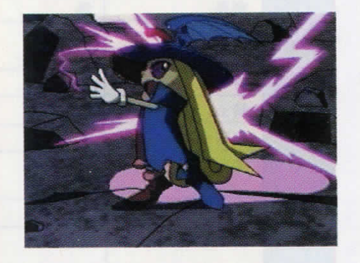


■各種各有特色的寄生生物

這是種稱為“PARASITE”的特殊生物正如其名有著「寄生」的能力，全部共有七種的射擊兵器。每一種都各自由長處和短處，同時只能擁有三隻。有各種LEVEL級數，可以在遊戲中買入。

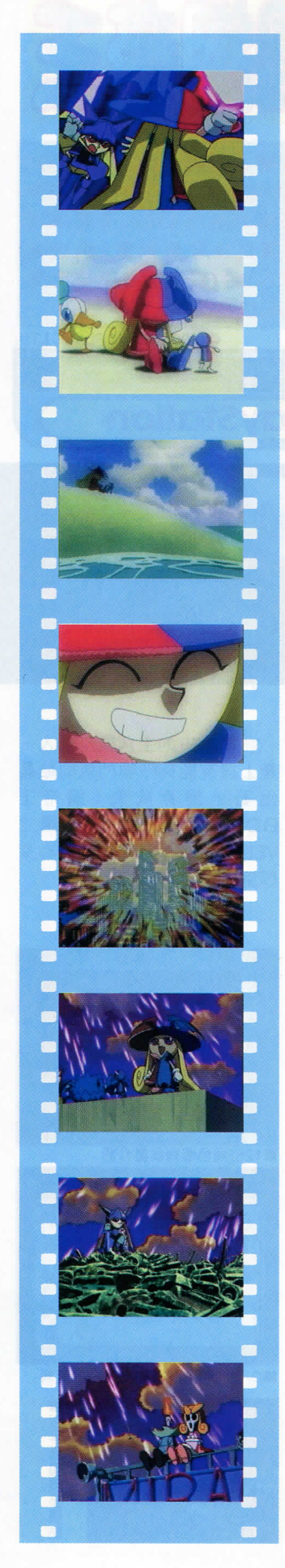
OPENING 的質素極高！











SYAINA的種華麗動作！

■按A鍵（接近時）抓著對手，

■按上＋A鍵便向上扔開對手

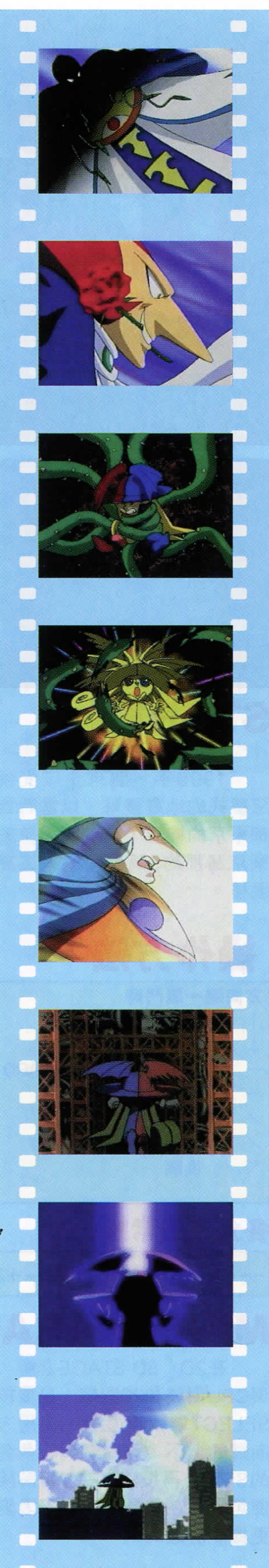
■按下＋A鍵便將對手摔在地上

■按左或右＋A鍵便往左或右摔

■按＼或／＋A鍵便可翻筋斗到對手身後

■連按A鍵便可奪取對手金錢

設計獨特的各種敵人！



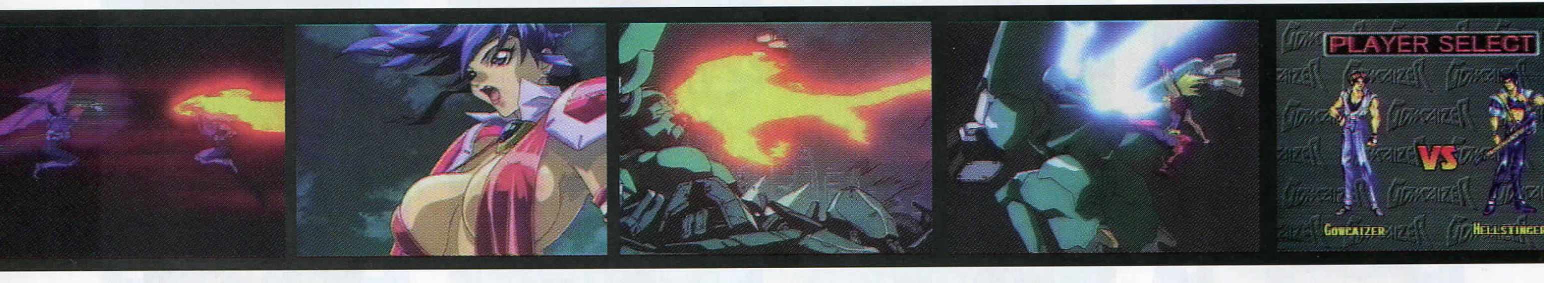




超人學園鋼帝王

URBAN PLANT公司繼去年移植自TECNOS JAPAN的作品《DOUBLE DRAGON雙截龍》後，然而今年此子再接再勵，移植同公司的名作《超人學園鋼帝王》，而遊戲最特別的地方便是由曾為動畫《餓狼傳說》擔任監修的大張正己負責人物設計，加上豪華的聲優座陣，絕對是近年遊戲中比較早見之作。

FIG　製造商：URBAN PLANT　價格：5800日圓
2P　PlayStation



STORY

時夕西曆2017年。

1999年，關東全域受到惡夢式的地震襲擊，以當時首都東京的機能，唯有將浮游於東京灣那約3萬公頃的人工島遷移。

在人工島內，治安和交通全由中央電腦管理。然而，人工島上的中心地區，有超過105400名學生都是入讀這裏的巨大規模學校——「國立VELNARE學園」，在日本和世界各地培育出很多出色人材。

但是，在中央電腦的絕對統治下，凶案事件不知因何而開始越見趨昇。另一方面，「國立VELNARE學園」亦來了一位新上任的校長……

故事中的主角凱座勇人，身上擁有能夠呼喚鬥氣的結晶化石，變身成為「鋼帝王GOWCAIZER」，與「國立VELNARE學園」背後的野心家周旋。

操作方法

方向鍵～戰鬥時		方向鍵～選項時	
		各設定之選擇	
↑	垂直跳躍	SELECT掣	PAUSE
↓	蹲下	START掣	亂入挑戰
←	後退/ 上段和中段GUARD	△掣	重腳
→	前進	○掣	輕腳/ 各設定時決定
↗	前跳	×掣	輕拳/ 各設定時CANCEL
↙	蹲下/ 下段GUARD	□掣	重拳
↖	後跳		

各角色通常技

→→DASH	→→＋□掣　DASH技

MINI CHARACTER MODE

在2D/ 3D STAGE之中，與CPU對戰和2P對戰，只要按SELECT掣暫停遊戲，使用方向鍵的上下，可隨意調較角色的SIZE，再按SELECT掣解除便可，而在戰鬥之中是不限變更機能次數的。

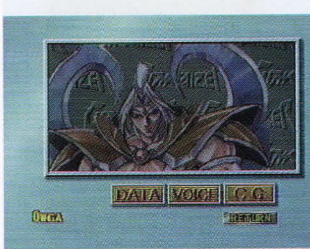


■可大可小任君選擇！

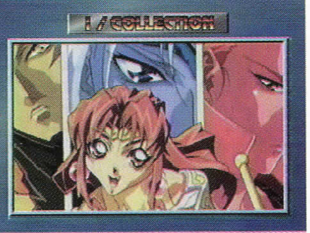
DATA BANK



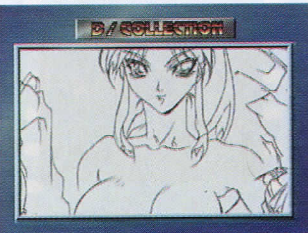
■CHARACTER DATA



■12位角色都有詳盡介紹



■I/ COLLECTION收錄了遊戲的彩畫



■D/ COLLECTION是設定的資料

3D STAGE MODE



■以平面遊戲多視點作戰



人物出招表

BURNING HERO～鋼帝王 GOWCAIZER

CV：檜山修之

必殺技

CARIZER STRIKE	↘→+×掣OR□掣
BURNING SLASH	↓↘→+△掣
TRICKSTER KICK	↓↙←+○掣
BACKFIRE ELBOW	×掣+□掣



人稱 BATTLE MASTER～神龍

CV：屋良有作

必殺技

放影掌	↓↙←+×掣OR□掣
烈腳昇	←↙↓+○掣OR△掣
百步神擊	↓↘→+×掣OR□掣



學藝未精的齊天大聖～KARIN（かりんちゃん）

CV：櫻井智

必殺技

如意棒擊	←→+×掣OR□掣
飛燕烈腳	↓↘→+△掣



機動大要塞～MARION（マリオン）

CV：幸野善之

必殺技

GROUND WASHER	↓↘→+○掣OR△掣
AMBUSH LIFTER	×掣+□掣OR○掣+△掣
GLIDING MODE	↓↘→+×掣OR□掣



CRAZY SMILE～CAPTAIN ATLANTIS

CV：石川英郎

必殺技

CAPTAIN CYCLONE	←→+×掣OR□掣
CAPTAIN SPLASH	↓↑+○掣OR△掣
CAPTAIN SMASHER	←→+○掣OR△掣



宇宙女警～SHAIA（シャイア）

CV：冬馬由美

必殺技

TICK-TICK-BOMB	↓↙←+×掣OR□掣
SMASH-BANG！BANG！	↓↘→+×掣
3-WAY BEMER	↓↘→+○△掣
BURNIN BALLBOY	×掣+□掣OR○掣+△掣



月下之劍聖～不動丸

CV：置鮎龍太郎

必殺技

拔刀霞斬	←→+×掣OR□掣
炎舞筒	↓↘→+×掣OR□掣
不動陣	○掣+△掣



復　之鬼～紫紅京介

CV：置鮎龍太郎

必殺技

影走	↓↘→+×掣OR□掣
宮毘羅電擊	←↙↓↘→+○掣OR△掣



破壞之貴公子～HELLSTINGER

CV：綠川光

必殺技

TREAD-A-GO！GO！	←→+○掣OR△掣
WRYNECK SWINGER	←→+×掣OR□掣
VOLTAGE CRACK	↓↑+×掣OR□掣



異形的白色巨人～PLATONIC TWIN

必殺技

METAMORPHOSIS DRIVE	↓↘→+□掣
MEGGER GRAVITON	→←↙↓+×掣
RAPID KNUCKLE	×掣OR□掣連打



變身番長～BRIDER

CV：大張正己

必殺技

BRIDER卍KICK	←→+○掣OR△掣
BRIDER HURRICANE	↓↘→+×掣OR□掣
BRIDER電光PUNCH	←→+×掣OR□掣



絕對神～王牙

必殺技

君、炎火與舞	↓↘→+×掣
汝、切人懺悔	←↙↓↘→+×□掣
我、下天照覽	↓↘→+○掣OR△掣







怪物天堂
MONSTER PARADISE

《怪物天堂》揉合了桌上遊戲和角色扮演遊戲的元素，這在PlayStation軟件中是比較少見的。遊戲亦對應了多人控桿分插器，最多可讓八人同時參與，介時將會是一隻「熱鬧」的骰子遊戲。這遊戲和普通的擲骰子棋盤有點不同，棋子停下來的格子，會因應不同的場合，發生與怪獸戰鬥或其他特別事故，究竟玩者能否奪取最後目標的財寶呢？

TAB MEM MPLY
製造商：MAKE SOFEWARE　發售日期：發售中
售價：5800日圓　容量：1BLOCK
PlayStation

歡迎來到怪物的樂園

從前，有一艘駛往英倫的知名貨物船——皇室冠冕，因事故而沉沒了…。打撈起她的男子，成為名噪一時的大人物。而且，船上載有鉾九噸、黃金八十千克以及大量獸皮和寶石。這名男子便是CHARLE THE BOWEN十三世了，他個人即坐擁了這筆莫大的財寶。

但是到了一八五三年，他便因腦內出血而離開這個人世，遺留下這龐大的財產。當時正是十九世紀加里福利亞的淘金熱令萬千群眾瘋狂的時代。

再過了一百五十年…BOWEN十三世的財寶直至現今仍沉睡於他的洋館內。世界中的尋寶獵人千方百計要奪取那可觀的財富，不過最後都徒勞無功。BOWEN死後，他的洋館便成為了怪物們的巢穴，對BOWEN的財寶虎視眈眈的獵人們，必定會受到怪物們的襲擊，唯有突破重重難關的勇者，才有可能得到最大的回報。

操縱電腦角色：

在電腦角色移動時按「□」以顯示SIDE COMMAND的視窗，這樣會中止那角色的移動，再選「人間とCOMを変更」那項，只要有可操作的控制器（例如2P、3P、4P的控制器），便可以操制那名角色了。

體力變成零的話

若不幸地玩者的角色因事故或戰鬥而變成零的話，他便魂歸天國了。不過不必擔心，以大能的CHARLE THE BOWEN十三世之力，死了的話是可以復活的，復活了的角色要從該版的起點重新開始，至於可回復的體力是由玩者本身擲骰決定。



■CHARLE THE BOWEN十三世

遊戲的開始

1：選擇了由頭開始遊戲之後，便要決定玩遊戲的人數。2：跟着會有四種人物供玩者選擇，雖然他們的外形和顏色各有不同，但是能力方面是一樣的。3：決定了名字之後便要選擇哪些角色是由人或者電腦操作，和控制器的選擇。最後你可以選擇要不要來個玩者次序大執位，以及要不要自動儲存遊戲進度。



■玩者間的戰鬥應極力避免，除非實力懸殊



■普通的攻擊很難對鬼武者有效



■可吸體力的吸血鬼





■一直發問的翼魔

操作方法

遊戲畫面：

○	決定／擲骰／加快訊息顯示
×	CANCEL／返回玩者角色所在的格子
□	表示移動中的SIDE COMMAND
START	GAME START
方向	移動浮標／移動玩者角色／選擇指令

全體地圖畫面：

○	開關顯示玩者名稱的機能
×	返回遊戲畫面
△	返回全體地圖的標準大小
□	SPEED UP
R1	全體地圖的擴大
L1	全體地圖的縮小
方向	全體地圖的上下左右移動



■最終首腦每次不同

棋盤格子說明

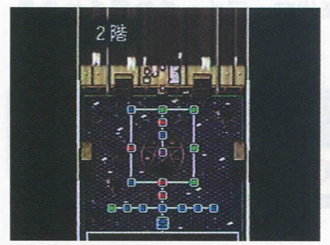
開始格子：顧名思意，原則上不會有任何事情發生

＋號格子：踏入此格會增加體力，所加體力視版數而定。（STAGE1：2-12點／STAGE2：3-18點／STAGE3：4-24點／STAGE4：5-30點）亦可能會碰見怪獸。

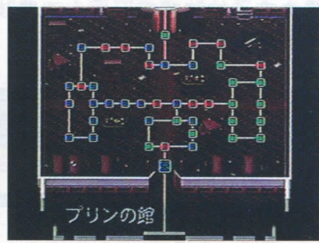
－號格子：踏入此格後玩者要擲三粒（或以上）骰子決定要減去的體力。亦可能會碰見怪獸。

卡片格子：可隨機取得卡片一枚。亦可能會碰見怪獸。

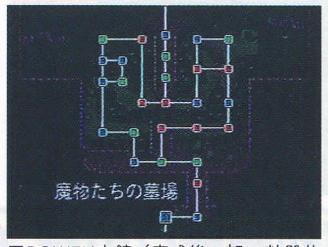
星型格子：全遊戲的最終的格子，只要踏上此格再擲得一點的話，便可以挑戰最終首腦了。



■魅惑的森林（完成後，加5粒骰或8粒骰體力）



■魔物們的墓場（完成後，加8粒骰或10粒骰體力）



■BOWEN之館（完成後，加10粒骰的體力）



■此乃第二階

卡片的種類

維他命卡（ビタミンカード）：增加十八點體力。戰鬥中／地圖上使用。
能量卡（エナジーカード）：增加三十六點體力。戰鬥中／地圖上使用。
HIGHPOWER CARD（ハイパワーカード）：增加三十六點體力。戰鬥中／地圖上使用。
逃走卡（逃げるカード）：100%一定可以逃走。戰鬥中使用。
復活卡（復活カード）：只要持有此卡即可發揮效果。當體力達零時會自動復活，並將體力回復三十點。戰鬥中使用。
封印卡（ふういんカード）：令對手不能使用卡片一段時間。戰鬥中使用。
聽天由命卡（いちかばちカード）：令對手蒙受九十八至一百零一點損傷。但會有失敗的例子。戰鬥中使用。
三骰卡（3ダイスカード）：玩者在戰鬥中可令骰子增至三粒一回。戰鬥中使用。
四骰卡（4ダイスカード）：玩者在戰鬥中可令骰子增至四粒一回。戰鬥中使用。
五骰卡（5ダイスカード）：玩者在戰鬥中可令骰子增至五粒一回。戰鬥中使用。
八骰卡（8ダイスカード）：玩者在戰鬥中可令骰子增至八粒一回。戰鬥中使用。
十骰卡（10ダイスカード）：玩者在戰鬥中可令骰子增至十粒一回。戰鬥中使用。
盜賊卡（とうぞくカード）：戰鬥中一定可以奪取對手或怪物手中的卡片。戰鬥中使用。
銀子彈卡（銀の彈丸カード）：使用後，可100%確實地擊中對手。戰鬥中使用。
牽引卡（なげなわカード）：使用後，可把同一STAGE的其他玩者拉往自己的一方並實行先制攻擊。地圖上使用。
怪獸卡（モンスターカード）：令其他玩者中的一人遇見怪獸並引發戰鬥。地圖上使用。
石化卡（石化カード）：使其他玩者中的一人石化，石化期間不能進行任何活動。地圖上使用。
○進卡（○進める）：玩者不需擲骰即可行○步。地圖上使用。
死神卡（死神カード）：令死神付體於其他玩者中的一人，被付體的角色會很易遇上怪獸。但是會有失敗的例子。地圖上使用。
神秘卡（ミステリーカード）：產主神秘的效果。地圖上使用。
聖水卡（聖水カード）：使用後會有一段時間不會遇上怪獸。地圖上使用。
平均卡（アベレージカート）：令全體角色的體力平均化。地圖上使用。



■突發事件包括減體力、休息一回和卡片商人等



■體力是二百點的話必有好事發生







BOUNDARY GATE DAUGHTER OF KINGDOM

蒙塔爾格羅（モーダルグロウ）王國是由魔導聖堂、知識聖堂和醫療聖堂三大聖堂所共同管冶的國度，而其權力的中樞正是首都安布奴斯（アンブローズ）。她的醫療技術異常發達，就算是失去了的肢體亦可用人工義肢來代替。因此，為數眾多的病患與傷殘人仕都湧到安布奴斯。

RPG　MEM
製造商：PACK IN SOFT　發售日期：發售中
售價：5800日圓　容量：2BLOCKS
PlayStation

向安布奴斯進發的僱傭兵范恩（フィン）

自從去年蒙塔爾格羅的新國王即位以來，安布奴斯城曾幾度傳出不穩的流言，還有秘密增強軍備的消息。同時本故事的主人翁，范恩，為了查明事件的真相，決定親自前往安布奴斯一探究竟。


■安布奴斯城


■傳說中王國的牙之紋章


■最後之紋章

■心臟之紋章


■瞳之紋章

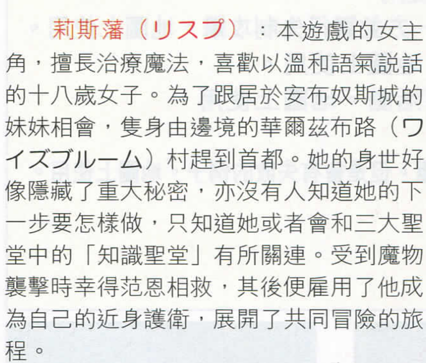
■五芒星之紋章

人物介紹

范恩（フィン）：二十五歲。生於鄉郊農家的大家族。自十五歲離開家園後即過着顛沛流離的生活，過了二十歲才當上傭兵，所以他的經驗尚淺。他並非一位特別正義的硬漢子，只不過他認為是正確的事便會不顧一切的拼命幹。具「今朝有酒今朝醉」的性格，並不拘泥於小節，做事也漫不經心，滿不在乎的樣子。蒙塔爾格羅的種種謠傳引發了他到訪安布奴斯的決心……。



莉斯藩（リスプ）：本遊戲的女主角，擅長治療魔法，喜歡以溫和語氣説話的十八歲女子。為了跟居於安布奴斯城的妹妹相會，隻身由邊境的華爾茲布路（ワイズブルーム）村趕到首都。她的身世好像隱藏了重大秘密，亦沒有人知道她的下一步要怎樣做，只知道她或者會和三大聖堂中的「知識聖堂」有所關連。受到魔物襲擊時幸得范恩相救，其後便雇用了他成為自己的近身護衛，展開了共同冒險的旅程。





GRAY STONE：三十二歲，從他的外表都可以估到他是一名倔強的男子漢。是某地方領主的忠臣，為了保護領主而失去了左手。現在他的左手其實是那位領主所贈予的人工義肢，有了它，GRAY STONE便可以發揮其無人能匹敵的怪力。為人十分沉默，只會以認真的態度做事。



美莉沙（メリッサ）：二十二歲，基本上算是一位美人，缺點是過份口不擇言。出身於大都會，擁有天才的魔法能力，其未來備受眾人期待。不過她討厭刻苦和努力，根本未曾正式的修行，所以直到目前為止只曉得初步的魔法。另外，她有任何事都「先斬後奏」的習慣。



利安（リオ）：日間喜歡到安布奴斯的酒吧飲酒，似乎居於北地區的某地。

美菊（メルク）：對病人和傷者呵護備至，親切的老婆婆。獨居於加利福（カリフォス）的木板小屋中。





多魯曼（トールマン）：身為某地下組織的成員。是好奇心旺盛的考古學者，有一份為了調查而不顧一切危險的固執。





狄米烏斯（デミウス）：看起來很有可疑的男子，身份是魔導聖堂的副司祭，經常找范恩他們的麻煩。





操作方法

↑：前進，把遊標向上移	○：決定，跳過對白
↓：向後轉，把遊標向下移	×：回到前一個選擇
←：向左轉，把遊標向左移	R1／R2：顯示地圖
→：向右轉，把遊標向右移	L1：打開系統畫面，決定
□：打開系統畫面，決定	L2：回到前一個畫面

■大地圖的移動畫面



■全自動MAPPING系統

序章的道具、魔法資料

道具、武具

種類	名稱	效果
武器	長劍（ロングソード）	可一口氣攻擊兩回的男性用長劍，主角初期裝備
	長劍＋1	一樣是可以攻擊兩次，長劍的強化版本
	短劍（ショートソード）	女主角初期的輕便用裝備。可攻擊四次，但攻擊力弱
鎧甲	胸鎧甲（ブレストメイル）	男主角和GRAYSTONE的初期裝備。防御力低
	皮鎧甲（レザーメイル）	女主角的輕便皮製初期裝備。沒有裝備上的限制，不過防御力低
盾	大盾（ラージシールド）	皮製的大盾。不適合女性裝備
裝飾品	銀戒指（シルバーリング）	高價的裝飾品
	治療戒指（ヒールリング）	裝備後在地圖上行走會逐漸回復HP。戰鬥中使用會有跟治療魔法一樣的效果
道具	傷藥（ポーション）	瓶裝的藥水。可回復三十五點HP
	脱離書卷（チャージロール）	寫有不可思議的魔法咒文。在主畫面中使用可脱離迷宮
	復活書卷（ライズロール）	寫有不可思議的魔法咒文。戰鬥中使用可令氣絕的同伴復活
	魔法石（マジックストーン）	封印了魔法之力。回復MP，但經常失靈。

魔法

名稱	消費MP	效果
火焰（ボーンファイア）	3	LEVEL1的火炎系攻擊魔法
雷電（ライトニング）	4	LEVEL1的電擊系攻擊魔法
爆彈（ボンバー）	5	LEVEL1的爆發系攻擊魔法
氣力上升（チャージライズ）	3	攻擊力一時上升的輔助魔法
防御上升（デフライズ）	3	防御力一時上升的輔助魔法
治療（ヒール）	3	HP回復魔法。己方一人回復三十五點HP
強化治療（ヒールスコール）	12	HP回復魔法。己方一人回復所有HP
天國之癒（ヘブンズヒール）	45	HP回復魔法。己方全員回復所有HP
復活（ライズ）	15	復活魔法。戰鬥中使用可令氣絕的同伴復活

遊戲指引

這是給遊戲入門者的指示，若果閣下已玩過了加利福村那部分，大概不用再理會這節了。

1：在街上收集情報

在街上四處打探，跟各人説話以聽取情報。即使是行不通的門和乞食的人，都有可能為玩者帶來意想不到的情報。另外有錢的話也要多買傷藥等道具。

2：調查僻靜的地方

在安布奴斯城的東面，看看有沒有可疑的地方。那　埋伏了一隻妖獸，不過並非強敵，當可輕易收拾。

3：回復身體的狀態

雖然對手只是三流小卒一名，戰後的范恩應該身負輕傷。因為往治療院的路被封住，唯一回復HP的手段只有靠傷藥了。不久之後，玩者將可利用旅店或治療院的設施回復HP和MP。

4：入夜後，請到東地區

入夜後，當是各人熟睡之時，縱然是應該清醒的人（警衛？）也有精神不濟打瞌睡的時候。此外，深夜的城中在某處正有危險的東西隱藏着。

5：窺探入夜後的酒吧

入夜後繼續營業的只有旅店、治療院和酒吧三種場所。特別是酒吧，夜間所聚集的人會比日間的為多。因為會有新的情報，試試在晚間進去看看吧。

6：往旅店小休一會

當玩者發覺應在晚間要做的事都幹得七七八八時便是回旅店休息的時間了。晚間被封鎖的門説不定會在日間開放。.玩者亦應利用這時間順便儲存遊戲的進度。

7：走出北門之前…

荒廢的加利福是怪物的巢穴，那些並不是主角可以隨便砍一兩刀即可解決的傢伙。首先請準備多些傷藥和脱離迷宮的道具。



超光速 GRAN DOLL

精彩的動作遊戲、美少女元素、特撮式故事、龐大的配音員陣容、大量動畫場面交待故事，以上種種加起來便是一隻絕不平凡的遊戲，而《超光速 GRAN DOLL》便是一隻如此的跨媒體及多姿多采的遊戲。

ACT　MEM

製造商：BANDAI VISUAL　售價：5800日圓（通常版）　容量：CD-ROM（通常版）
發售日：7月25　日記憶：1 BLOCK　7800日圓（初回限定版）　CD-ROM×2（初回限定版）

PlayStation

豐富的劇情

《超光速》的一大賣點便是豐富的劇情，當玩至故事的轉折點時便會出現故事場面，此外不少特別場境更有精彩的動畫，令玩者享受遊戲之餘更感受到故事的迫力，除投入度大增外更添上一分趣味。



■GRAN DOLL初遇宿敵蘇姬露





宿敵蘇姬露

説到宿敵，GRAN DOLL的最大宿敵當然是蘇姬露吧。擁有能與GRAN DOLL匹敵的強化裝甲的她根本從未想過會敗於GRAN DOLL手下，然而命運卻偏偏從中作梗，將她們繫於一線……



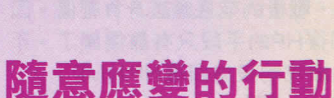
■孤高的戰士 · 蘇姬露



■宿命之戰！

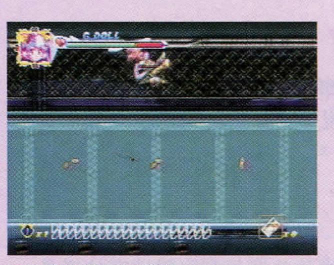


■蘇姬露……

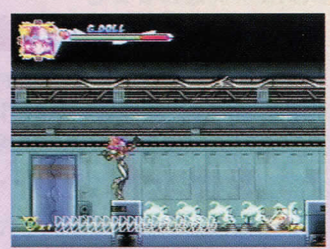


隨意應變的行動

遊戲中GRAN DOLL是擁有數種不同形態及特殊能力的，其中有發射鋼索、爬牆、手榴彈、高速行走及飛行，而玩者只要打倒每版的首領便可取得變身道具，之後只要按△鍵便可由基本形態轉換為攻擊強化、重裝甲、高速移動及飛行型態，而各形態均有不同的特殊能力，只要按R1便可使出，同時遊戲亦要求玩者利用不同能力作針對性戰術，以適當的能力克服難關。



■空中迴轉是無敵的



■鋼索，發射！

最回限定版

於7月25日，遊戲便會同時推出通常版及初回限定版。限定版除有特別設計的封面外更有一隻贈品CD附送，當中除收錄了配音員的訪問外更有遊戲的動畫預告等，絕對是擁躉們收藏之物。



■通常版封面



■初回限定版封面

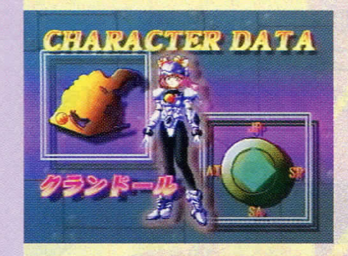


■擁躉必備的贈品CD



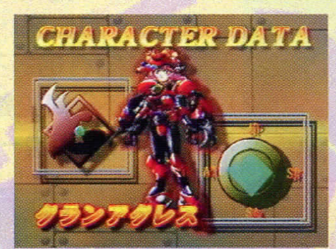
基本形態

特殊能力：鋼索
特殊能力攻擊力：鋼索（8）／空中迴轉（4）
射擊攻擊力：10
必殺技攻擊力：40



攻擊強化形態

特殊能力：爬牆
特殊能力攻擊力：爬牆（0）／空中迴轉（4）
射擊攻擊力：20
必殺技攻擊力：60



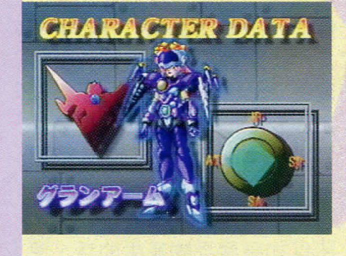
高速移動形態

特殊能力：滑動攻擊
特殊能力攻擊力：滑動攻擊（64）
射擊攻擊力：8
必殺技攻擊力：100



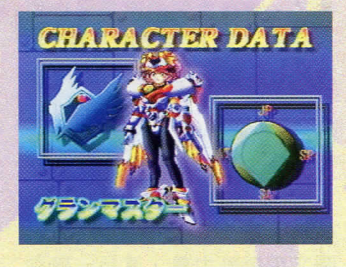
重裝甲形態

特殊能力：手榴彈
特殊能力攻擊力：手榴彈（8／爆風2）／空中迴轉（9）
射擊攻擊力：9
必殺技攻擊力：80



飛行型態

特殊能力：飛行
特殊能力攻擊力：無
射擊攻擊力：本體（16）
爆風（2）
必殺技攻擊力：120



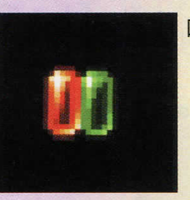
道具一覽


回復HP 1點

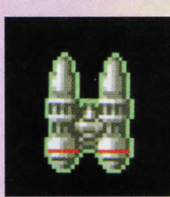

回復HP 8點


回復HP 2點

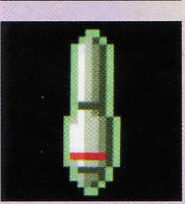

回復HP全部

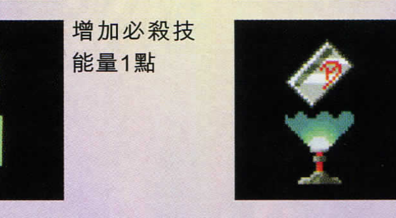

回復HP 4點


增加HP計容量


增加必殺技使用次數1次

增加必殺技能量4點


增加必殺技能量1點




鎖匙卡

增加必殺技能量2點




敵人停止活動8秒



給香港機迷的話 BANDAI VISIAL 鈴木剛先生



HELLO &你好！！這個夏天，一面倒的美少女遊戲《超光速GRAN DOLL》終於完成最後調整，朝着發售作最後衝刺了！！

主演的岩男潤子和宮村優子兩位正為遊戲、錄影帶和8月的宣傳活動引項以待哩。

此外，秘密製作中的COSPLAY版GRAN DOLL小姐亦將於近日登場！有時間的話這個夏天大家一定要來參加日本的宣傳活動啊！







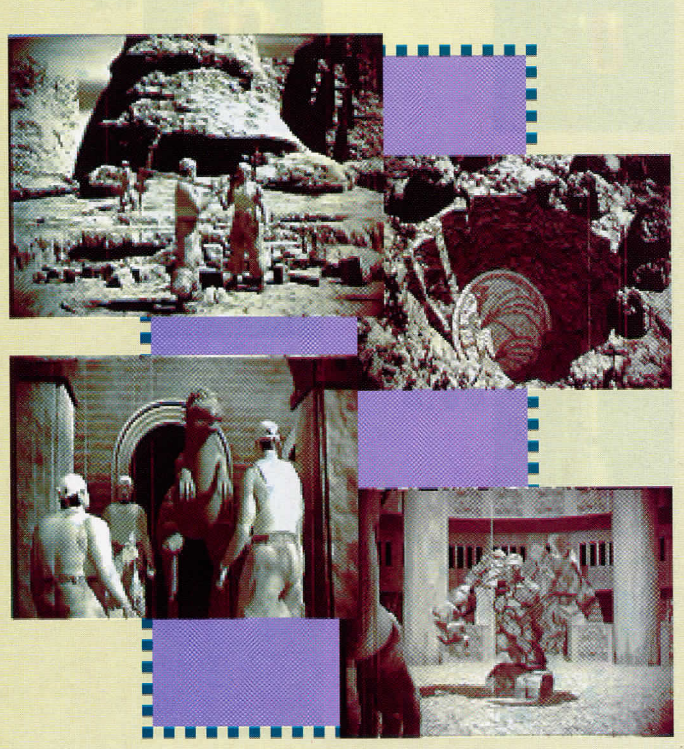
一直以來，大家所玩到的「育成遊戲」也是養一些「靚女」的，不過，人的口味是會有所轉變的，現在，不只是美麗的東西會使玩者產生興趣，一些「奇異」的東西也一樣呢！

SLG　製造商：TECMO　售價：港幣398元
記憶：1 BLOCK (EACH MEMORY)
2P　MEM　PlayStation

只要有錢便可成為大玩家？

《怪物農場》可以説是一隻非常特別的遊戲，其實這遊戲的玩法跟之前的《美少女夢工場》非常相似，不過，遊戲的性質便有非常大的改變，因為這遊戲就如名字一樣，是養「怪物」的。雖然玩者是一個「培訓員」，不過，在最初之時，亦要一個「種」來使怪物「出生」，而這個任務便要由「CD」來負責了，因為在這個遊戲之中，玩者手上的怪物全是由「CD」而來的。

《怪物農場》這遊戲的特色便是利用其他的「CD」來製造怪物出來，所以如果玩者手上的CD越多，可以製造出來的怪物品種便會越多，而且且，由於玩者根本不會知道自己手上的CD會變成怎樣的怪物，所以可玩性真可以説是「無限大」呢！其實，不只是那些音樂CD才可以拿來玩，只要是「有料」的CD-ROM也是可以使用在這遊戲之上的，不知大家會製造出多少怪物出來呢？



點樣養「怪物」？

由玩者放進CD開始，你便是一個專業的「怪物培養員」，要負責將自己手上的怪物「養育成材」，而培育怪物面，玩者要注意的事項實在太多了，而最重要的便是怪物的「日程」，在日程之中，共分4大類，分別是「工作」(仕事)、「修行」、「大會」、「休養」，這4種事物也是非常重要的，首先是「工作」，這是為玩者「賺錢」的其中一種途徑，而且是怪物提升能力的機會（有錢賺又可提升力量，真是一舉兩得）；其次便是「修行」，這是專門用來教育怪物的課程，當然，上課便一定要收費了（要2000塊錢），不過，效果亦會相應高；至於「大會」則是測試怪物實力的機會，在每個月之中也有一次官式戰，只要勝出便能升級，而且在一般的戰鬥之中得到冠軍更能得到獎金和寶物；最後便是「休養」了，在工作及戰鬥之後，怪物也會感到疲倦的，所以這也是必須的，如果不使用這指令的話，怪物便會易生病，甚至死亡，所以如果要怪物長生的話，便要好好的注重牠的身體健康。





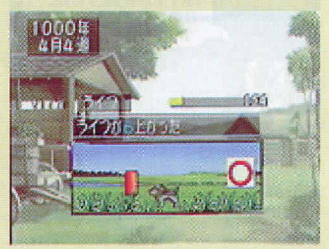
特殊EVENT及道具的使用

在遊戲之中，玩者和怪物是會和其他同類遊戲中的人物一樣，有遇上一些非常特別的EVENT，這些EVENT的進行是會直接影響怪物的成長，不過，有一些EVENT是不會有任何影響的，而且，在這些EVENT之中，怪物是有可能找到一些在合體之時非常有用的道具，不過，這些道具是很難取得的，所以玩者在這些地方不要太過勉強，否則會有報應的……

至於其他的道具方面，玩者可以從商人手上買得，不過，玩者的存貨量極度有限的，所以非必要便不要買麼多，而且有很多時候這些道具的效果可以以「休養」來代替，所以還是留些錢來修行吧！

在遊戲的EVENT之中，亦有一些是非常悲傷的，那便是病痛和死亡，玩者不要以為怪物是不會死的，那便錯了，因為如果在戰鬥之中牠們受傷過重又或是工作過勞，也會導致早死的，玩者要小心！

除了是EVENT之外，有時候亦會有人要「外借」玩者手上的怪物，以進行一些探險，當進入了探險旅之後，圖面便會改由立體主進行，這時，玩者要決定怪物的行走路線，玩者可以在這些探險之中得到一些重要的道具，不過不要太偷心，因為如果太過偷心的話便會在那地方路，要花100塊錢才可以將牠找回來，而且可能是數個月後的事呢！







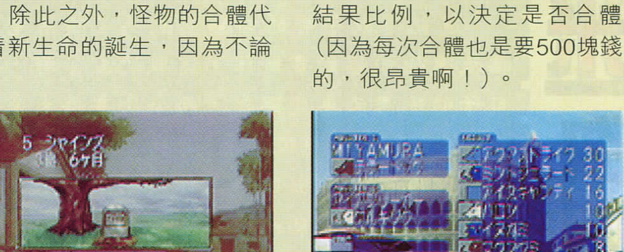


合體的真正意義

可能玩者會以為，合體的作用是製造更多「奇怪」的怪物，這可能是其中的一個理由，不過，如果只是抱着這個心態的話便大錯特錯了，因為合體的作用其實是可以使修練的成果得到延續，就如以上所說，這些怪物也會有死亡的一天，如果在遊戲之中，玩者發覺怪物本身出了一些非常重要的傷，又或者牠真的快要死亡之時，玩者便應該盡快為牠找尋合體的對像，否則一死去便無法挽救了。

除此之外，怪物的合體代表着新生命的誕生，因為不論玩者用以合體的怪物年齡有多大，只要一合體，年齡便會從0開始從頭計算，這樣一來，玩者又可以重新開始飼養怪物，這樣，遊戲的可玩性又再一次的增加了。

合體，當然要有好的「種」，不過，這些物是不易尋找的，不過，玩者要記着一件非常重要的事，這些怪物是作多次的合體，亦即是說，怪物在體之後是可以再一次的合體，所以在每次合體之前，玩者一定要小心看清楚合體後的結果比例，以決定是否合體(因為每次合體也是要500塊錢的，很昂貴啊！)。









怪物大圖鑑

在遊戲之的怪物種類是有很多的，以下是一些非常有趣和特別的怪物，不知大家是否已經擁有這些怪物呢？沒有的話便要努力了，因為遊戲之中的怪物比這裏可以見到的多出很多倍呢！而且其中有一些怪物是經過多次的「混種」才可以得出來的，所以可以說是筆者的「傑作」，哈！哈！亦表示CD多真是有很多好處的，在此亦要多謝一下公司內眾多同事的支持，因為大家也非常熱心的拿出私人珍藏出來，真是感激萬分，多謝多謝！









迷你四驅超級工廠 改車不需用錢！

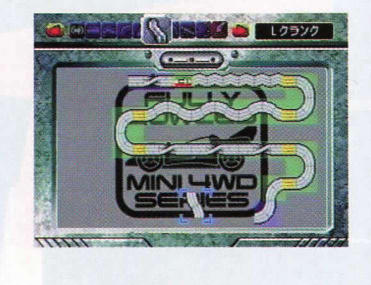
還記得數年前的四驅熱潮嗎？隨着電視播放迷你四驅動畫新作，這股沈寂了好一段日子的玩意又再度興起，而今次要為大家介紹的《迷你四驅超級工廠》正是這股潮流下的產物。在遊戲中出現的迷你四驅車、人物全是來自現在於港日兩地均大受歡迎的動漫畫作品《四驅兄弟》，而強化零件和賽道則是根據TAMIYA公司出品，在現實中真正存在的實物設定的(但可能有原創零件)。加上可五人同時參與的競技模式，以後再不用長途跋涉拿着工具箱去玩四驅車了！

EDIT MODE

「MACHINE EDIT」可利用遊戲中的零件自行組合出自己的迷你四驅車，但可惜的是只能在本模式中使用，不能抄下PASSWORD在「VS」中比賽，也不能像「RACE MODE」中進行「輕量化」。



「MAP EDIT」可自行組合出TAMIYA三線賽道，進行TIME ATTACK，除現成的HURRICANE SONIC和CYCLONE MAGNUM外，也可使用「MACHINE EDIT」中自己組合出的迷你四驅車。



多邊形化的四驅世界！

MAIN MENU 四大模式

「講座」進入分別由土屋博士、星馬烈和星馬豪主持的四驅介紹講座。

「RACE」進入RACE模式畫面

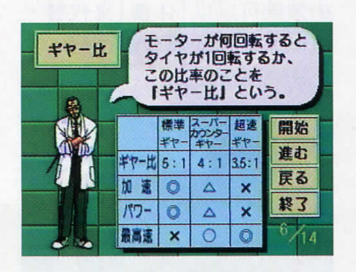
「EDIT」進入EDIT模式畫面

「OPTION」進入OPTION畫面



講座 MODE

由《四驅兄弟》人物主持迷你四驅講座，為大家講解迷你四驅的改造竅門。土屋博士的「基本篇」介紹工具和基本知識；星馬烈及豪兩兄弟的「應用篇」則分別講解提升穩定性和提升速度改造竅門和重點。



RACE MODE

可選擇「1P」、「VS」、「TIME RANKING」，「1P」模式的目標是改造自己的愛車，擊敗其他電腦選手奪取日本盃冠軍，有三款賽道，其中又各自分為4ROUND，即共12條賽道。在限定時間內完成初賽才能選擇參加決賽。「VS」模式則可供最多五人對戰，可輸入PASSWORD使用完成日本盃後的賽車參賽。「TIME RANKING」模式則可看到各條賽道的最佳圈速、車名和有關記錄的整理。





TIME ATTACK MODE

「COURSE SELECT」利用L・R鍵選擇賽道。

「MACHINE SELECT」利用L・R鍵選擇賽車。

「POSITION SELECT」利用方向鍵選擇行車線。



BREATH OF FIRE III ブレスオブファイアIII



龍之戰士III

RPG	製造商：CAPCOM	價格：5800日圓	記憶：未定
MEM	發售日：9月（預定）	容量：CD-ROM	



PlayStation

描寫繼承傳說中龍之血的少年——龍（RYU）成長的RPG大作《龍之戰士III》，除了主角龍的特殊能力「變身」和嶄新的「因子」系統之外，還有「學習技能」和「拜師學藝」等其它獨特的系統！另外龍的冒險旅程中將會有着各式各樣的角色將和他見面。除了飛翼族公主莉娜外，更有這次為大家介紹的雷（RAY）和迪普（TIEPO）外，還有甚麼種族能成為同伴呢？上集的地鼠族，牛族和狗族都曾在劇情中出現過，但他們可以作為同伴嗎？

雷（RAY）

活用虎人族強壯靈活的天賦，從事俠盜工作的青年。兼具力量與速度的他可說是龍一伙的最佳伯擋，此外他更是龍在森林中所遇見的救命恩人呢！在他嚴肅精悍的表情下也有開朗樂天而富同情心的一面，是個優秀的冒險者。

迪普（TIEPO）

他的過去身份和種族都一概不明，只知他十分仰慕雷，視他如親哥哥一般。從知悉龍被遺棄在森林中便同情他，還説「和我相同」來估計，他過去曾被遺棄。擅用劍與魔法，年少時已有一頭長長秀髮的他難道……？

以彼之道還諸彼身——技能學習

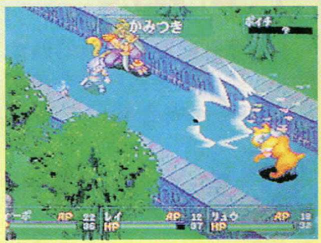
《龍之戰士III》新系統之一，透過「見切」這特殊指令可將敵人的特殊技能學習起來，數量達五十種以上，且可和同伴互相交換！因在學習時會放棄防禦而被別人攻擊，可說是危險但又充滿魅力的新系統！



■按方向鍵左，特殊技「見切」



■受到敵人特技的攻擊



■看招！還給你！

三人行必有我師——拜師學藝

除了盜取別人的特技外，也可透過「拜師學藝」來充實自己。暫時已知的有「盜賊」和「魔法師」兩個職業，但當然不止此數吧！「大魔法師密格殊」可學習到魔法，「女盜托倫素」則能強化攻擊力和敏捷度……



■這老人就是大魔法使？



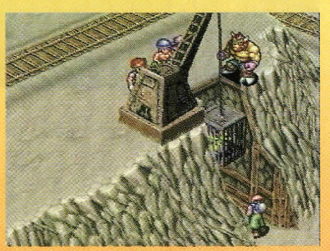
■嘩！要全副身家？



■唔……應做他的弟子嗎？

上集 種族——客串？


■半魚人是擅長買賣的一族？


■留意右上角的牛族礦工



■


■嗚嗚…不是同伴的下場？



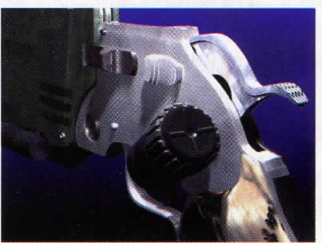
RPG MEM 製造商：ATLUS 發售日期：預定11月發售
售價：6800日圓
SEGA SATURN

SOUL HACKERS
惡魔召喚者

NETWORK SERVICE 是好是壞？

《女神轉生》是ATLUS所製作的著名系列。自1992年十月三十日發售的超任版《真•女神轉生》計起（分別在1987年和1990年發售的任天堂版《DIGITAL DEVIL物語 女神轉生》一和二代則是NAMCO傑作），直到1996年九月二十日發售的PlayStation版《女神異聞錄 PERSONA》，她共推出了十四套屬於女神系列的作品於超任，GAME BOY，PCE，VB，SS及PlayStation的機種內，可見《女神轉生》受歡迎的程度。

上一期為大家介紹了故事背景和人物，今期將繼續介紹遊戲的基本系統和各種場境。


■怎樣看都應該是槍一把


■主角的好拍擋「GUMP」



■2D地圖上的訊息畫面


■槍咀暗藏了KEYBOARD和顯示器

安裝系統

今回主角的電腦除了有二身合体，會話和惡魔召喚等基本功能外，玩者亦可以安裝軟件加以強化。可安裝的機能包括能令先制攻擊的機率上升和在黑暗地帶顯示地圖諸如此類的軟件。

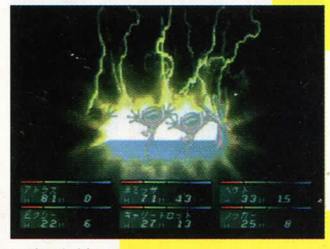
中斷機能

除了在電腦終端機的儲存點外，本遊戲是容許玩者在迷宮中的任何場合實行中斷指令。中斷和儲存不同，玩者繼續中斷後的遊戲時，中斷的資料會自動被消去的，情況跟《女神異聞錄》中雪之女王編的續版相似。（還不明白的話請試試雪之女王編，好好玩的）

驚異之合體！出來吧！我的女神！

正如前文所述，主角的超輕盈手提電腦「GUMP」付加了二身合体的機能。從此，合體不再限於在業魔殿內進行，亦可以在3D迷宮和2D地圖內進行。





■戰鬥畫面和魔法效果





■全體地圖和CLOSE UP的2D地圖

VISION QUEST

在這個故事中，主角通常從自已的視點去体驗各種事物。遊戲進行時，他有時會潛入別人的意識中，亦會發生控制別人行動的情況，去体驗別人的故事。（SOUL HACKING？）這樣當他重回自已的軀体時，是會對遊戲的進行有一定的影響。這種由突然發生於別人的短故事連繫於本編故事的EVENT SYSTEM稱之為「VISION QUEST」。



MASTER OF MONSTERS 曉之賢者們

電腦遊戲中不朽的名作，而遊戲亦曾經在世嘉MEGA DRIVE、超任和SATURN等機種推出過，可算是曾經引起大眾注目的遊戲。今回在PlayStation的移植版本，就有SUB-SCERNARIO和多重結局以增強故事性。遊戲的視覺畫面亦有所強化。設有四人對戰的玩法，相信就算是模擬遊戲的入門者都很容易掌握，融入那獨特的世界觀。

SLG
製造商：東芝EMI　發售日期：7月18日發售予定
售價：5800日圓　容量：3 BLOCK
MEM
PlayStation



故事背景

宇宙被劃分為三個區域，只有「神」所居住的天上界，主要被「人類」支配的地上界，和在地下存在的煉獄界。

天上界的眾神，無論將多重的懲罰加諸於地上界，都無法整頓地上的秩序。其時，名叫GAIA的神，私自帶同了六名弟子下凡想要回復地上的秩序，違背了天上界的戒律。

GAIA在地上發現了召喚魔法，而魔法之塔正是供應召喚魔法的力量泉源。某日他突然使用了魔法之塔中聚積的支配力，從煉獄界中呼出魔物，開始地上的制壓行動。

天上界是不會對GAIA的行動坐視不理，但礙於受戒律的約束，祂們是沒有辦法去勸解GAIA。所以祂們便打算賦予本遊戲的主角，艾爾樂斯（アイロス），以神之魔法道具「MASTER PENDANT」拉攏GAIA其中一名弟子成為拍檔，希望藉地上界人類之手打倒GAIA。





GAIA六名弟子，六人之MASTER

FORTUNNER：擁有強力的魔法力量。是一個和任何人都很易融洽相處輕佻的女人。對主角採取高壓強硬的態度，當自己是大家姐一樣。

WARLOCK：外表上是一名少年，其實是六人中最年長的魔法使。魔法方面確實能發揮壓倒性的威力。對於主角，是冷靜地當他是朋友看待。





SUMMONER：天生擁有魔法的力量，父母雙亡。基本能力上召喚方面比較得意。自命是主角的僕人。



JUSTICE：貫徹自己所信道路的正義女戰士。不單只魔法，劍術的水準亦是一流。認真地當主角是自己的伙伴。



SHADOW MASTER：無情而優雅，沈着冷靜講究穿着的男子。直接戰鬥及魔法力量兩方面都能取得平衡度。是主角的守護者。



NECROMANCER：為人豪爽，對所相信的人絕對忠誠的熱血漢子。直接戰鬥可發揮絕大的威力。對主角當是兒子一樣看待。





■戰鬥除日間進行外…



■亦有夜間作戰



■召喚了骷髏骨怪



■地形、屬性、特技一目了然





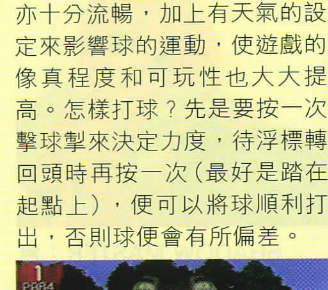
LET'S HIT THE LINKS

在哥爾夫球的世界之中，真是甚麼事情也會發生，不過，一直以來所推出的哥爾夫球遊戲之中，似乎接近真實的並不多，不過，只要大家玩過這《LET'S HIT THE RING》之後，便會發現打哥爾夫球的真正樂趣。



真真正正的哥爾夫球

大家可能也因為沒有太多的金錢而沒有機會玩真實的「哥爾夫球」，不過在現實世界之中，哥爾夫球遊戲真是十分之多，不過，像真程度便強差人意，不是太過誇張便是過分普通，這次由SCE製作的《LET'S HIT THE RING》便有所不同，在遊戲之中的人物動作非常細緻，而且球的「運動」亦十分流暢，加上有天氣的設定來影響球的運動，使遊戲的像真程度和可玩性也大大提高。怎樣打球？先是要按一次擊球掣來決定力度，待浮標轉回頭時再按一次（最好是踏在起點上），便可以將球順利打出，否則球便會有所偏差。





花式哥爾夫球？

在遊戲之中有一個「PUTT GOLF」的遊戲模式，這可以説是一個「花式哥爾夫球」的遊戲，玩者要在一個完全密封的場地之中玩「哥爾夫球」，而且，在這模式之中全是要使用「撥桿」來進行，所以玩者除了要有一定的哥爾夫球技術之外，亦要對球的「反彈」方向有很準確的計算，才可以在這「PUTT GOLF」之中得到好的成績。除了有「PUTT GOLF」之外，在遊戲之中還有一個「練習場」的模式，這模式之中的練習場環境真是非常好，更有一些要將球打高過「鐵絲網」才可以到達球洞呢！真是非常的刁鑽呢！！





格鬥哥爾球

大家不要誤會，「格鬥」並非這遊戲的進行模式，而是遊戲的進行形式實在有點像格鬥遊戲罷了。玩者在開始遊戲之時會發覺實際可以使用的人物其實只有兩位而已，那麼其他人物往那去了呢？玩者只可以看到其他人物的黑影，其實方法真是和玩格鬥遊戲非常相似，玩者必須在VS MODE之中和電腦對戰，只要玩者在18洞的比賽之中能夠勝出的話，便可以在其他模式之中使用該人物了，如此類推，如果玩者要取得所有人物的話，便要好好的努力了，不過，每次也要足18個洞真是要命。（後期的人物非常厲害呢！！）





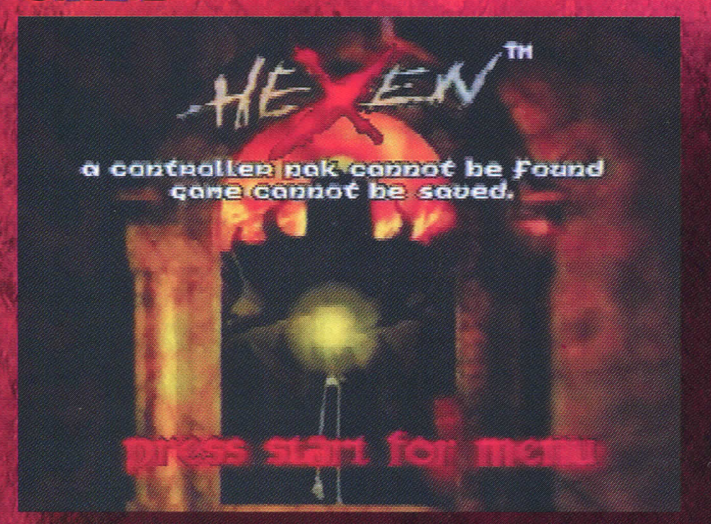
點解場地只有一個？

如果玩者玩「TOURNAMENT MODE」的話，起初只可以進入的場地只有「COURSE ONE」而已，不過，這個地已夠玩者「享受」了，全十八個洞的戰鬥已令玩者非常的「氣結」，不過，如果玩者要玩更加精采的場地的話，便一定要在COURSE ONE之中將對手擊敗，玩者每升一個LEVEL便可以玩更高深和更有趣的COURSE，而至於玩者在MENU中看到那「？？？？」便是在玩者升到LEVEL 5之時才會出現的「特殊COURSE」，能否進入這特殊COURSE，便要考考大家的技術和耐性了。









HEXEN

阻·我·者·死！

ACT　MPLY　MEM
製造商：GT Interactive Software
發售日：發售中
NINTENDO 64

「遊戲若不求改進只有死路一條」——Id Software當然深明此道，這次為大家介紹的《HEXEN》，便是以《DOOM》系統加上RPG元素的獨特作品。玩者可選擇戰士（WARRIOR）、僧侶（CLERIC）或魔法師（MAGE），向魔王KORAX挑戰。不過拯救世界的路可不易走，除了各式各樣的怪物外，三人已投身魔道的師傅——劍聖ZEDEK、神官TRADUCTUS和大魔道士MENELKIR，將成為三人的大敵……

角色介紹



BARATUS THE WARRIOR

擁有三人中最強的攻擊力、防禦力和機動力，但攻擊距離短，有效範圍小。不過近身格鬥就非常擅長，他的首兩件武器——SPIKED GAUNTLETS和TIMON'S AXE都是格鬥用的。



PARIAS THE CLERIC

他的攻擊力、防禦力和機動力比BARATUS差，魔法也不及DAEDOLON般強，但有治療能力，攻擊距離較BARATUS遠，而他的最後武器WRAITH VERGE更是遊戲中最強武器！



DAEDOLON THE MAGE

攻擊力、防禦力和機動力是三人中最低的，但魔法最強，MANA也多，武器全是遠距離的，不擅長格鬥。而他的最強武器BLOODSCOURGE雖然不是最強，但具有穿透力。

操作簡介

動作畫面

行動	方向鍵操作	3D STICK
轉左	按左	推左
轉右	按右	推右
前進	按上	推上
後退	按下	拉下
轉左	L鍵	推左+Z鍵
轉右	R鍵	推右+Z鍵
跑	A鍵	快速地推向一個方向
攻擊	B鍵	A鍵
地圖	Z鍵	C上鍵
使用ITEM	C左鍵	C下鍵
跳躍／推／開	C下鍵	B鍵
選擇前一個ITEM	C上鍵+L鍵	Z鍵+C左鍵
選擇下一個ITEM	C上鍵+R鍵	Z鍵+C右鍵
選擇前一個武器	C右鍵+L鍵	C左鍵
選擇下一個武器	C右鍵+R鍵	C右鍵
望上	方向鍵上+C上鍵	方向鍵上
望下	方向鍵上+C下鍵	方向鍵下
向上飛行	方向鍵上+C右鍵	3D STICK推上+Z鍵
向下飛行	方向鍵下+C右鍵	3D STICK拉下+Z鍵
視線回復水平／降落	C上鍵+C右鍵	A鍵+B鍵

地圖畫面

行動	方向鍵操作	3D STICK
ZOOM IN	C上鍵+C左鍵	L鍵
ZOOM OUT	C下鍵+C右鍵	R鍵



AVG	製造商：ATLUS　記憶：未定
MEM	發售日期：預定97年8月7日發售　售價：5800日圓(CD-ROM二枚組)

SEGA SATURN/ PlayStation

南方珀堂登場

みなかたはくどうとうじょう

相信有玩AVG遊戲的玩者一定會想到甚麼《BIO HAZARD》和《金田一之少年事件簿》，不過，前者是動作的AVG；後者則是偏重於組織案件的AVG，至於這次新推出的《南方珀堂登場》則是着重於心理層面的AVG。

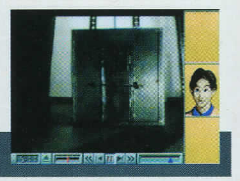
遊戲簡介

《南方珀堂登場》表面看上去是一個非常「普通」的AVG遊戲，不過，這種看法是錯的，因為這絕非一個普通的遊戲。這個遊戲的因角是一名犯罪心理學的專家兼大學教授——「南方珀堂」，他的犯罪心理學使他成為了一個非常聞名的人，而跟隨他學習的人亦十分多，而其中有兩名學生更可説是他的「調查助手」，他們分別是「桐山順一」和「葉山陽子」。

案件方面，在遊戲之中共有四個故事(案件)要玩者去解破的，這些事件包括：練習用SCENARIO兩個；正章SCENARIO「奇術師之誤算」和「4條一樣的鑰匙」。







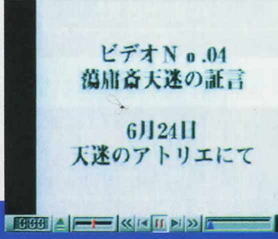
正章SCENARIO簡介

【奇術師之誤算】

現時，出現了一個被稱為奇才的「天才奇術師」——蕩庸齋天迷，他聲稱能夠在警視廳的監視之下進行犯案行為。為了保存面子，警視廳決定請南方珀堂幫助，希望憑着他的能力，能解破蕩庸齋天迷所設下的迷局。

【4條一樣的鑰匙】

現場採訪記者「佐竹雄二」突然被人殺害。當他的未婚妻祥子在旅行之後回到日本，知道了他的死訊，顯得非常傷心。自此之後，在祥子身邊便經常發生「密室殺人事件」，究竟在發生甚麼事呢？究竟佐竹又為何被殺呢？





人物介紹







南方珀堂

30歲，犯罪心理學教授。本來他是專門研究遺傳因子學的，不過在研究之中，他看到了不少的人間百態，所以他便開始研集犯罪心理學，因此他被響為一個天才的科學家。

蕩庸齋天迷

天才奇術師一名，被稱為是南方珀堂的宿敵。他變成今天這樣全是因為他在童年時發生過一些非常悲慘的事所導致的。

桐山三郎

他是一個頭腦精明的人，是新一代對抗罪犯的警探，為了要對抗罪惡，所以便在外地請南方珀堂回來協助。

桐山順一

他是桐山三郎的兒子，是一個20歲的學生，一直也是跟隨着南方珀堂學習。

葉山陽子

為了能為一個有名氣的女偵探小説作家，所以便跟隨南方珀堂學習犯罪心理學，往往在重要的地方説出一些令人警醒的説話，而她本身亦是一個喜愛説話的人。

遊戲特色

在《南方珀堂登場》這個AVG遊戲之中，所有的人物也是採用了「立體泥膠人」來製作，所以大家看上去有非常重的「真實味」，而對筆者而言，就好像看「久年前」的《THUNDER BIRD》一樣，人物非常可愛。

另一方面，這遊戲是採用了一種「睇帶查案」的形式來進行，所以玩者在遊戲之中是要不斷的看錄影帶，在看帶之中，玩者要瞭解反人物的心理狀態，從而找出哪個人才是真正的凶手，這亦是遊戲的真正目的。







PUZ | 2P | MEM | PlayStation

製造商：MAXFIVE
售價：5800日圓

STRESSLESS LESSON 求戀期方塊遊戲

這是一隻以方塊來決定你戀愛成功與否的遊戲，玩者只需把4顆同色的珠連在一起便可消去它們，成功做到連鎖就可取得箭，還可向對手放出一些用箭才可消去的紫色珠。以誰最快完成指定分數為勝。展開「追求」為愛而戰，努力吧！

選擇畫面

大家可在此畫面選擇各種遊戲模式，1 PLAY、2PLAY對戰、練習模式、OPTION、玩法介紹、「樂趣」(任何模式做出4連鎖後出現)，在這裏玩者可以在自己的房間中音調查追求對象的喜好和個人資料。選出你自己的形象和目標吧！



■ 選擇畫面，Q版公仔十分可愛

2 PLAY 模式

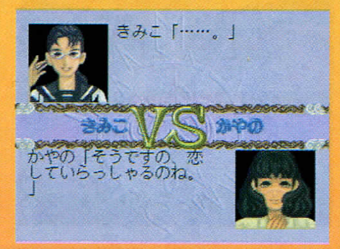
玩厭1 PLAY的故事模式的你，不妨玩玩對戰模式。與朋友一嘗「爭女(或仔)」的滋味。與1 PLAY一樣你可選擇自己的人物，但兩人將會追求同一個目標，而且可選1 PLAY時對抗的敵人作應援團，作5回合的對戰。



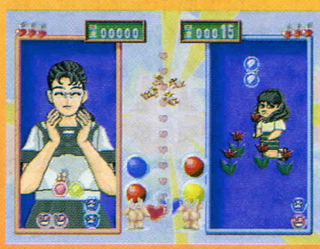
■真係人多好做事？

1 PLAY 模式

玩者要在8人中選出適合你的角色，再選擇你的目標展開「追求」。可惜天意難測，不論你的同學、老師、家人，甚至街上的貓狗和電燈柱也會出手阻止你的好事，以方塊這種含蓄的手法對抗吧！(最後波士可是你的對象呢)



■選出你自己的形象和目標吧！



■ 為愛而戰，努力吧！



■ 電燈柱VS狗仔一隻？

8 位愛的方塊戰士



藤澤たまみ
高中1年生
10月2日出生
天秤座
O型血




室園まり
高中1年生
3月3日出生
雙魚座
B型血



永野大地
高中3年生
7月13日出生
巨蟹座
A型血




桐原澄人
高中3年生
1月17日出生
山羊座
B型血



橘希美子
高中3年生
7月12日出生
巨蟹座
O型血




城下香耶乃
高中1年生
9月26日出生
天秤座
AB型血



深町賢二
高中1年生
6月6日出生
雙子座
A型血



奥村
5月7日出生
牧羊座
A型血



相簿俱樂部聖波尼亞女學院 汎用人型相機？

某日，私立聖波尼亞女學院的校長委託你為學院創立一百週年紀念製作一本紀念相簿，並將一部由他親手製成的「攝影機械人花園君3號」交給你。於是，你便進入了這廣大的校園內，訪尋這本紀念相簿的模特兒（其實只有七位……）



遊戲操作

A鍵：決定／文字訊息切換切換／放大／換頁／猜拳時出鎚

B鍵：取消／猜拳時出剪

C鍵：決定／猜拳時出包

START：開始遊戲，在地圖畫面開啟保存畫面方向鍵：移動／猜拳時決定方向

*X.Y.Z鍵和L、R鍵並不使用

遊戲開始



在一段OPENING後便會出現標題畫面，而按下START後會出現三個選項：

重新開始：從新開始遊戲。

繼續：繼續遊戲上次。

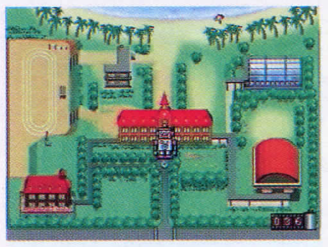
相簿鑑賞：欣賞已製成的相簿。

對話畫面



在這畫面中玩者可左右移動花園君（不能作上下移動）。在這時按A鍵便會和位於正面的女孩子談話，並會顯示出她的樣貌。如交談成功便可進入猜拳畫面，但要注意該女孩的性格，否則她是不會理你的！那就相也影不成了！

地圖畫面（MAP）



在這裏玩者是看不見自己的，一切行動就由機械人「花園君3號」代行。在這畫面中玩者可在校內自由行動，往各處找尋女學生們，包括有海灘、活動室、泳池、運動場、體育館、校舍和宿舍等八個地方。按A鈕便會進入。

猜拳決勝負！

不要以為女孩肯理你便可影相，事實上還得以該校的傳統——猜拳來決定！如成功勝了才可開始攝影。



A鍵：鎚

方向鍵上：向上望／向上指

B鍵：剪

方向鍵下：向下望／向下指

C鍵：包

方向鍵左：向左望／向左指

方向鍵右：向右望／向右指

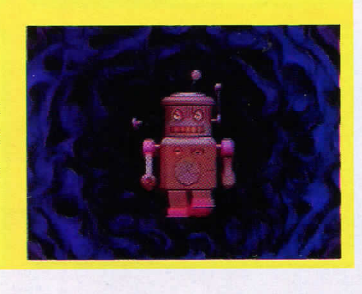
攝影開始



當勝利了便會進入播放影片的畫面，這時玩者便要看準機會，拍下女孩子「最美一刻」（按C鍵便是快門）。要注意菲林的數量不要用盡，否則會GAME OVER的！此外玩者並不能知道影片的確實長度，所以請好好把握機會啊！

GAME CLEAR與GAME OVER

如果能為所有可以攝影的女孩子拍下一張以上的照片，遊戲便算完成（GAME CLEAR），還有菲林剩下的話玩者是可以繼續玩下去，拍自己想拍的東西；如在菲林用盡時還不能達到以上目標的話，便會GAME OVER了！不過是可以CONTINUE的，但如選擇開始製作相簿的話便無法CONTINUE。









美少女寫真館

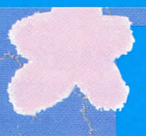
插圖：甲斐智久



第二章 安達妙子

身高：158CM
三圍：84、59、86CM
誕生日：1月19日
星座：山羊座
血型：A型
現住地：青森縣青森市

兼職：在母親經營的酒家擔任接待
喜歡的東西／事情：小孩子
討厭的東西／事情：化　、飾物
形象顏色：藍色
興趣：跟附近小孩子玩



就讀學校：縣立青垣高校（男女校）
所屬學部：無
特別技能：滑雪、剷雪
擅長科目：家政科

邂逅經過：

一直到小學四年班為止你跟妙子都是經常一同遊玩的玩伴，簡單來說就是青梅竹馬，年少時你還許下承諾，說假如妙子能煮出跟她媽媽所煮的一樣好的麵豉湯的話，便會娶她為妻。後來因為大家意識到對方是異性的關係，加上同學的取笑，彼此開始疏遠，但她其實還是很想念你的。

性格特徵：

在現代女孩子中少有的擅長家務、洗濯、烹飪，尤其是在烹飪上，她特別擅長煮麵豉湯。不知是否因為擁有北方人熱情的性格關係，很會照顧別人。但從另一個角度來看，由於她過分認真，可能會令你覺得她比較多說話。



值得懷念的事與物

一封你在搬家離開青森時寫給妙子的道歉信



魔劍美神 ROYAL



雖然這個遊戲是以RPG形式來進行故事，但是戰鬥方式卻以戰略模式來進行，不過每場戰鬥並非需要甚麼戰略，因為戰鬥版圖不大和敵人的數目則出奇地多，敵人的位置變得密集，而且每場戰鬥都是如此，所以戰鬥時所用的技巧並不多，故此筆者提供三種戰術，就可足夠玩者一直玩到最後，所以不會作每場戰鬥的細說，但其特別事件與分支都會作詳盡的解說的。

SRPG　製造商：角川書店/ ESP　價格：6300日圓
MEM　SEGA SATURN

文：MS

戰術一

由於敵人的數目多而眾集一起，所以看見這情況後，一開始利用莉娜的龍破斬（ドラグ・スレイブ）將前方的敵人全部擊倒，然後派加奧黎上前攻擊餘下的敵人，而其他角色則上前用魔法攻擊（由於懂用魔法的角色對敵人作物理攻擊時，其傷害是很少，所以必須作魔法攻擊），至於莉娜則用完魔法後後退，待回復到可用魔法時再上前助攻。

戰術二

由於莉娜是最先可使用魔法，當看見敵人排成十字形的時候，就用火炎球（ファイア・ボール）攻擊中心（要注意其魔法是可攻擊自己人），這樣就可連續打倒數個敵人，用完這魔法後要後退和調較她對敵人的攻擊時作逃走（にげる）的反應，然後待回復到可用魔法時再上前攻擊（當然是用魔法），而懂魔法的角色都是這樣反覆這方法作車輪戰，至於加奧黎就向單獨一個的敵人攻擊。

戰術三

有些戰鬥是強制性不能用集體攻擊的魔法，這時就比較難玩，因為的敵的數目不少，唯一的方法就是先將加奧黎對敵人的攻擊時作反擊的反應，然後派他進入敵陣地不斷向敵人攻擊（由於他的防禦力、攻擊力和回避率都很高，是可不用擔心他的生命安全）至於懂魔法的角色就用炎之箭（ファイア・アロー）等魔法集中攻擊敵人，若是使用了需要時間回復的魔法，就要在出完魔法後立即後退和調較對敵時逃走的反應，否則不幸在回復使用魔法期間被擊中的話，就要等五個TURN後才可使用魔法了。











故事開始

遇上精靈拉古

莉娜與加奧黎在尼古胡特鎮（レイクウッド）的一間定食屋內用餐之際，突然傳來了高傲的笑聲……「呵呵呵……」原來是白蛇之娜嘉，她來這裏原來是耤飯食，莉娜沒有她辦法，而在定食屋內客人的口中得知在鎮附近有精靈出現（將游標推到右方客人的臉上按決定），於是就可離開定食屋，但在離開之前先用餐（選注文する後再選お腹いっぱい食べる，因會令莉娜氣力上升），之後到鎮外（町はずれ），莉娜等人卻遇上小惡魔，隨即進入了戰鬥，在戰鬥開始時，由於所有角色都是由AI（人工智能）來控制，所以玩者可先將角色轉回人手操控。輕鬆解決了這些小惡魔後，加奧黎懷疑小惡魔的出現是與精靈有關的，不過，莉娜就很少會理會。當到定食屋來回兩次之後，娜嘉竟然取笑莉娜的身材，莉娜一怒之下將她打上天空，結果，令莉娜的氣合和物理攻擊力得到上升。

離開尼古胡特鎮向巴古拉特（バークランド）方面進發，一行人進入了巴古拉特的東之森林，突然前方一聲巨響，莉娜立即上前看過究竟，怎料到遇上被魔族襲擊的精靈──拉古，隨即進入戰鬥，將拉古救出之後，莉娜帶他到巴古拉特鎮。



說謊話的拉古





眾人來到巴古拉特鎮後到旅館休息，各人從拉古口中得知魔族為了他的頸鏈和精靈族的傳說而襲擊他，而他的頸鏈雖然現在不知道是否能進入傳說中的尼札林城（レザリアムの城），但是拉古卻想到古林史鐸村（グラムストック）找尋關於頸鏈的事，莉娜聽完此事後很樂意協助拉古，打算明天一起同行。就在當晚，在旅館的房間中，加奧黎問莉娜為何這麼樂意協助拉古的時候，原來莉娜和娜嘉已知道拉古說慌話，由於精靈族長年與世隔絕，不知道人類早已發現了尼札林城，而至今人類未能進入此城的原因都不清楚，但如果有拉古的頸鏈的話就可作別論。莉娜為了城內的寶物，以住宿費和膳食費要脅娜嘉提出將寶物平分的要求……

翌日，起程時卻不見娜嘉的踪影，之後一行人向古林史鐸方向進發，當到巴古拉特的西之森林時，遇上了昨天襲擊拉古的人，還說除了吸收昨天的教訓外，還重金請來了一位助手——娜嘉！戰鬥隨即展開，由於娜嘉為了錢而協肋敵方，所以把她幹掉都沒關係的，而將敵人擊退之後，莉娜用回復魔法救醒娜嘉，她笑完後逃走了，這時得到199個金幣。再前行不久，到達了古林史鐸以東的地方，當莉娜正在休息之際，突然遇上了盜賊，將盜賊打敗後繼續向古林史鐸鎮進發。

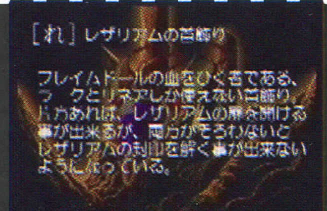


尼札林城之匙？！

當到達古林史鐸鎮後，到長老之家找長老，從長老口中得知拉古的頸鏈的原名是「尼札林頸鏈」，是擁有FLAME DOLL（フレイムドール）的血的人——拉古與其妹妹依莉亞（リネア）的飾物，這飾物是打開尼札林城城門的鎖匙，但是必須二人在場才能解開尼札林城的封印。雖然現在還未知道魔族的目的，但是莉娜決心到魔道士協會查過究竟，長老看見莉娜這麼有心助拉古，決定將魔法劍送給加奧黎，這把魔法劍對魔族特別有效的，加奧黎因而攻擊力上升。

出到外面遇上了魔族的襲擊，這時加奧黎的攻擊力足以一擊打擊一隻魔物，所以很輕易就可打倒牠們。之後莉娜決定到南面較大的鎮打聽有關尼札林城的情報，不過在此之前，玩者可先到廣場，找樹旁的精靈打聽有關在鎮的北方的洞穴情報，充滿好奇心的莉娜又怎會不去看呢？

當到達北之洞穴內後，選擇向前進（すすむ），便會發現分支路，選向左行（左に行く），遇上一群怪物，要注意在這裏戰鬥不能使用強勁的魔法，將牠們打倒後再向前進，當遇上分支路時就向左行，不久到了無頭路，選用魔法（魔法で穴をあけてみる）將牆壁打碎，直到盡頭找盜賊的巢穴，怎知洞穴因莉娜剛才用魔法打碎牆壁一事而開始崩潰，眾人逃出洞穴後與盜賊打起來，而盜賊的HP大約100至200之間，所以很容易就可以將他們擊倒，擊退他們之後就可得到三個金幣和令各人的能力值上升。









向魔道士協會進發

出鎮後有兩條路選擇，一是向索連亞迪鎮（ソニア・シティ）的街道方向，另一是向索連亞迪鎮的內街方向，兩條路均可到達索連亞迪鎮。若是選擇街道方向的路，就會在古林史鐸鎮南方的森林遇上魔族而發生戰鬥，之後就可到達索連亞迪鎮。而筆者建意向內街進發，當莉娜等人到了古林史鐸鎮南方的森林時，同樣遇上了魔族的人，不過敵人就多得……幸好在此時積加斯出現協助，這場戰鬥己方加添了一名成員，其戰鬥力上升不少呢！戰鬥結束後，積加斯的目的與莉娜相同，於是便加入行列，眾人到了索連亞迪鎮的北面，正打算入鎮之際，卻遇上盜賊的阻攔，將他們擊退後就可得到戰利品「高貴之像」（高そうな像），而且還可提升角色的能力呢！

進入鎮後先到旅館，積加斯說他的目的與莉娜相同是因為尼札林城的封印，原來這封印被稱為「統率時間」，即是可操控時間的意義，這有可能令他找到回復人類的方法，故此與莉娜同行，在旅館休息過後（在夜間到酒場用餐後可令各人的能力上升），先到外街（表通り）找左方的老婆婆打聽有關魔道士協會的所在地，不過她誤會莉娜問教會的所在地，於是來到了教會（きょうかい），從神父口中得知「高貴之像」被偷去，此時莉娜將剛才在盜賊手上得到的「高貴之像」交還神父，可是他卻拜託莉娜將像放回神殿，接受了神父所託的莉娜進入神殿（其實是接受了一百個金幣），怎料到遇上一群幽靈阻攔，將幽靈擊倒後將像放回原處，完成這件事之後各人的能力值又可上升。接着到廣場上找一位女孩，問她有關魔道士協會的事，她就會將魔道士協會的場所說給莉娜聽，眾人到了魔道士協會裏找尋有關尼札林城的事，可是莉娜卻因加奧黎在睡覺的事而生氣，令眾人被管理員趕走，不過拉古卻取走了一本書。

之後到港口再次遇到在廣場的女孩，原來她是在道具店賣魔法藥的，而最近遇到賊來偷東西，又不能通知警衛，因為魔法藥是禁止在鎮上販賣，故此希望莉娜能幫助她，莉娜當然不會這麼容易答應她，要用能令她胸部變大的藥來作條件，那女孩答應後，戰鬥隨即開始，對手全是盜賊，很輕鬆將他們擊倒後，那女孩將藥交給莉娜，可是這些藥是令腕力上升的，並不是莉娜所說的那樣，原來那女孩誤會了她的意思呢！失望的莉娜將藥交給其他人（若是給加奧黎就會令其攻擊力上升，若是給拉古就令其防衛力上升）。

眾人因疲倦而回到旅館休息，可是在當晚，魔族為了得到拉古而來襲擊，正想與敵人開戰之際，突然從天上來了一名同伴——阿美莉亞，戰鬥亦隨即展開，今次敵人的數目雖多，但是己方多了一名成員就可不用擔心了。經過場激烈的戰鬥後，回到旅館休息的晚上，相討下一個目的地，就是謝爾魯（セイルーン），因在那裏有王立的圖書館，或許可在那裏找到甚麼線索的。翌日的早上先到道具店探望女孩，她送藥給莉娜，使到全員的防衛力上升。







拉古的故鄉

離開索連亞迪鎮後向巴古拉特方向進發，到巴古拉特南面之森林，卻遇上了盜賊的阻攔，這對莉娜來說是求之不得的事（這當然，因有錢收），輕鬆地打倒他們後得到800金幣，不久到達了巴古拉特鎮，莉娜等人相量下一個目的地，就是拉古的故鄉——馬古雲斯（マークウェルズ），這時玩者可先到鎮上的武器屋買些武器與防具，順帶一提，買武器時是可與店主還價的，這可節省金錢呢！之後回到旅館休息，從旅館的店主口中得知最近北方有盜賊出現，莉娜聽到此事後興奮得在晚上時連同阿美莉亞一起到北方的森林找盜賊，果然真的有盜賊出現，莉娜與阿美莉亞興奮得上前應戰，將盜賊擊倒後便會得到26個金幣，回到旅館休息後離開巴古拉特鎮。

莉娜等人向馬古雲斯方向進發，經過巴古拉特的東面森林後到了拉古的故鄉，可是正條村都已被魔族吹毀了，接着到拉古的家調查，可是卻沒有發現，突然感到有一群魔族在廣場，莉娜等人就出廣場應戰，由於這裏是拉古的故鄉，莉娜在這場戰鬥中不能使出龍破斬，不過敵人是下級的魔物，不用龍破斬都可輕易取勝。眾人返回巴古拉特鎮向伊謝魯（イゼルセン）方向進發，經過巴古拉特的東面森林後終於到了伊謝魯鎮，首先到廣場上打聽情報，從廣場上的人口中得知有關北面的湖曾出現半魚人的事，接着就到旅館休息，但是有一間旅館的房間已滿，只好到另一間旅館（あやしい宿屋），而這間旅館看來陰深恐怖，拉古和阿美莉亞都不願意入住，不過莉娜仍然堅決在這裏休息，其他人都沒有異意了。















鬧鬼事件

就在當晚在酒場用餐後回到旅館，正想入睡的阿美莉亞和莉娜遇上幽靈的攻擊，幸好數目不多，以她們的力量是很容易取勝。將幽靈擊倒後，加奧黎等人來到，不過已經太遲，之後莉娜找店主問有關幽靈的事，可是店主都不能答出甚麼，莉娜決定再逗留多一天，將犯人找出來，第二天的晚上，在旅館外側出現一群幽靈，由積加斯與拉古應戰，用烈閃槍（エルメキア・ランス）對付戰勝後畫面轉到莉娜的與加奧黎的一方，他們找到了操控幽靈的人，莉娜又怎會放過他呢！將犯人擊倒之後，店主為了感恩就會將五個籌碼和30個金幣送給莉娜，跟着離開伊謝魯鎮。











尼札林城之匙被盜

一行人向夫利古拉特（フリーグラント）方向進發，經過伊謝魯的北之森林，又再次遇上魔族，莉娜為了拉古全員迎戰，不過敵方並不強，很容易就可將他們打倒，之後到了謝爾魯的國境，莉娜與眾人進關之際，拉古遇上加利夫（ガレフ=カインザード）乘拉古不注意時偷了他的頸鏈，拉古發覺時已經太遲，雖然拉古找加奧黎與積加斯協助找回頸鏈，但是加利夫叫出魔物，而他乘機逃走，幸好敵人並不強，很易就可收拾。拉古返回並將頸鏈被盜的事件説給莉娜聽，她聽到此事後將責任推給阿米莉亞，這時莉娜決定返回伊謝魯鎮打聽有關加利夫的情報。

回到伊謝魯鎮，先到兩間旅店詢問店主有關加利夫的事，然後再到酒場打聽，從鎮上的人口中得知加利夫已進入謝爾魯的國境，於是莉娜返回謝爾魯的國境，途中在伊謝魯的北之森林遇上曾聽聞的半魚人襲擊，其攻擊力不強，很容易就可擊退，不久到達謝爾魯的關卡，在關卡門外見到加利夫，而他又再次叫出魔物，數目不少呢！不過這全是下級的魔物，相信很容易就可取勝。

莉娜等人進關後，守衛説已查出加利夫的去向，他向夫利古拉特的方向逃走，充滿正義心的阿米莉亞決定追到底。

















盜賊兵團

當眾人進入夫利古拉特鎮後，遇上了盜賊，原來他們受人所託，將莉娜打倒就可得到5000個金幣，莉娜當然不會放過他們，雖然敵人的數目多，但全都不堪一擊，擊倒他們後先到旅館休息一天，翌日到鎮的其他地方打聽加利夫的情報，當莉娜到鎮外時再遇上盜賊，莉娜當然接受挑戰（不過敵人實在太弱），第二次失敗的盜賊又逃走，莉娜到了市場時遇上一批魔道士，將他們擊倒後，莉娜問他們加利夫的所在時，他們將鎮長的住所説給莉娜聽，因為只有鎮長才知道加利夫的所在，當莉娜知道鎮長的居所後，立即找鎮長詢問，從他口中得知加利夫在京札古（キューザック）的北面森林，知道這消息後，眾人立即趕去京札古森林。

出了夫利古拉特鎮之後，向京札古的方向行，又再次遇上剛才的盜賊（真的死纏不休），今次還聲稱吸收了上兩次的教訓後，絕不會輸（其實跟上兩次沒分別），擊倒他們後莉娜與阿米莉亞不單沒有殺他們，還叫他們修行完再來挑戰（真的沒她辦法），不久到達京札古鎮，加利夫的住所就在這鎮的北方，不過可別急於出鎮，在廣場會遇上夫利古拉特鎮的魔道士，再次戰勝他們，他們就會逃走，而莉娜等人到旅館休息之時，可找店主打聽有關老虎機的情報，當日子是零號至五號時，就可到集市（バザー）用籌碼玩老虎機了。

離開京札古鎮向謝爾魯方向進發，到了京札古的北面森林，怎料又遇上魔道士（真的很煩），將他們擊倒後進入森林內部，一直向前行發現分支路，右方是一間古舊的別墅，而左方就是加利夫的住所，眾人終於來到加利夫的住所，今次絕不能放過他，他又叫出一群下級魔物，不過絕不是莉娜的對手，將他們擊倒後，莉娜將頸鏈取回就再繼續旅程。

















魔族的目的

穿過森林後到達終於到達了謝爾魯鎮，一心找王立圖書館的莉娜，入到鎮內第一時間進入圖書館，此時在後方絲維亞出現，她協助莉娜在圖書館找尋資料，可是當她們由圖書館出來後到旅館休息時，出現了結界，不來又是一群魔物來襲擊，將牠們擊倒後，返回原來的街道。眾人到旅館相談有關尼札林城的事，原來尼札林城的封印原來並不是一種魔法，而是利用魔法的一個裝置，這個城是由兩個城組合出來的，一邊是可將過去所發生的事件映像化出來，另一邊是用來控制這個裝置，這兩條頸鏈就是能啟動裝置的鎖匙，而且若是啟動了這裝置，就可將過去的歷史改變。如果鎖匙給魔族得到，牠們有可以改變歷史，這就是牠們的目的。

莉娜為了阻止魔族的計劃，決定了到尼札林城。在此時絲維亞提出加入的要求，莉娜又怎會拒絕呢！

之後離開謝爾魯鎮，向山夫路（サンブルグ）方向進發，來到了拉露迪古（ラルティーグ）王國的國境，上次的盜賊又會再次出現（真的服了他），阿米莉亞說要看他們的修行成果，因而會再次進入戰鬥，當然又是再次輕易取勝（與上次都是沒有分別），還得到150個金幣呢！















TO BE CONTINUE……

角色基本能力計算表

角色		物理攻擊力	魔法攻擊力	物理防衛力	魔法防衛力	命中率	回避率	知力	觀察力
莉娜	能力值	65	25	35	25	95	100	85	90
	成長率	F	G	F	G	B	B	C	C
娜嘉	能力值	50	35	25	35	85	90	100	55
	成長率	D	H	D	B	E	H	F	F
加奧黎	能力值	115	0	30	0	120	120	3	140
	成長率	A	0	B	F	A	A	H	B
積加斯	能力值	100	40	65	50	105	105	90	95
	成長率	B	E	A	A	F	E	D	G
阿米莉亞	能力值	80	60	65	40	90	85	70	75
	成長率	C	C	C	D	G	F	G	D
絲維亞	能力值	40	10	25	30	75	105	120	110
	成長率	H	F	H	F	D	C	A	A
拉古	能力值	70	30	25	25	95	115	95	65
	成長率	C	C	C	C	C	C	C	C

老虎機的機率

註：當玩老虎機時，能夠拉中第一格的機率有11／64，若是通過這機會就會以機率一來定以後的機率，而當第三格停了之後，所抽選的機率就以機率二來計算。

機率一

角色	機率
莉娜	1／128
娜嘉	8／128
加奧黎	8／128
積加斯	100／128
阿米莉亞	100／128
絲維亞	100／128
拉古	100／128

機率二

角色	機率
莉娜	1／128
娜嘉	4／128
加奧黎	4／128
積加斯	32／128
阿米莉亞	32／128
絲維亞	32／128
拉古	32／128



武器一覽表

名稱	物理攻擊力	魔法攻擊力	物理防禦力	魔法防禦力	命中率	回避率	可裝備的角色
短劍（ショートソード）	8	0	0	0	0	0	莉娜/ 積加斯
光之劍（ライトソード）	14	0	0	0	5	0	莉娜/ 積加斯
CLAY SWORD（クレイソード）	20	0	0	0	10	0	莉娜
MASTER SWORD（マスターソード）	40	20	0	0	15	0	莉娜
高貴之劍（高そうな剣）	32	32	16	16	16	16	娜嘉
長劍（ロングソード）	20	0	0	0	15	0	加奧黎
妖精之魔法劍（エルフの魔法剣）	32	32	0	0	20	0	加奧黎
艾露米基亞劍（エルメキアソード）	50	50	0	0	25	0	加奧黎
巨劍（ヘビーソード）	20	0	0	0	8	0	積加斯
BASTARD SWORD（バスターソード）	35	15	0	0	16	0	積加斯
虎爪（こぶし）	0	30	0	0	25	0	阿米莉亞
親父的遺物（おやじのかたみ）	8	8	0	0	15	0	絲維亞
小刀（ナイフ）	4	0	0	0	5	0	拉古
小劍（ダガー）	8	0	0	0	10	0	拉古
美拉小刀（ミラジューナイフ）	16	16	0	0	15	0	拉古

防具一覽表

名稱	物理攻擊力	魔法攻擊力	物理防禦力	魔法防禦力	命中率	回避率	可裝備的角色
護肩（ショルダーガード）	0	0	10	4	0	0	莉娜
護肩 LV2	0	0	15	10	0	0	莉娜
護肩 LV3	0	0	20	16	0	0	莉娜
護肩	0	0	12	0	0	0	加奧黎
護肩 LV2	0	0	17	0	0	0	加奧黎
護肩 LV3	0	0	22	10	0	0	加奧黎
護肩	0	0	8	10	0	0	絲維亞
護肩 LV2	0	0	13	16	0	0	絲維亞
護肩 LV3	0	0	18	22	0	0	絲維亞
斗蓬（マント）	0	0	4	4	0	0	莉娜/ 阿米莉亞
斗蓬 LV2	0	0	8	8	0	0	莉娜/ 阿米莉亞
斗蓬 LV3	0	0	12	12	0	0	莉娜/ 阿米莉亞
時之斗蓬（とげのマント）	0	0	15	15	15	15	娜嘉
骷髏之首飾（どくろの首飾り）	0	0	10	5	5	5	娜嘉
護胸（ブレストプレート）	0	0	15	0	0	0	加奧黎
護胸 LV2	0	0	21	5	0	0	加奧黎
護胸 LV3	0	0	27	10	0	0	加奧黎
白色法衣（白いほうい）	0	0	4	4	0	0	積加斯
白色法衣 LV2	0	0	7	7	0	0	積加斯
白色法衣 LV3	0	0	11	11	0	0	積加斯
白色斗蓬（白いマント）	0	0	4	4	0	0	積加斯
白色斗蓬 LV2	0	0	8	8	0	0	積加斯
星之指輪（ほしのリング）	0	0	1	10	0	0	阿米莉亞
星之指輪 LV2	0	0	2	15	0	0	阿米莉亞
星之指輪 LV3	0	0	3	20	0	0	阿米莉亞
神官之斗蓬（神官のマント）	0	0	4	4	0	0	絲維亞
神官之斗蓬 LV2	0	0	8	8	0	0	絲維亞
神官之斗蓬 LV3	0	0	12	12	0	0	絲維亞
服	0	0	2	5	0	0	拉古
服 LV2	0	0	5	8	0	0	拉古
服 LV3	0	0	8	11	0	0	拉古
腕套（リストバンド）	0	0	1	3	0	0	拉古
腕套 LV2	0	0	2	5	0	0	拉古
腕套 LV3	0	0	3	7	0	0	拉古



店鋪出售的武器

索連亞迪（ソリアスティ）武器屋　回收率：30%

貨物種類	使用對象	價格
光之劍	莉娜/ 積加斯	48
小劍	拉古	32
護肩 LV2	加奧黎	117
護胸 LV2	加奧黎	90

巴古拉特（バーグランド）武器屋　回收率：35%

貨物種類	使用對象	價格
光之劍	莉娜/ 積加斯	64
小劍	拉古	48
護肩 LV2	加奧黎	133
護胸 LV2	加奧黎	106

巴古拉特道具屋　回收率：10%

貨物種類	使用對象	價格
護肩 LV2	莉娜	132
斗蓬 LV2	莉娜	96
白色法衣 LV2	積加斯	86
白色斗蓬 LV2	積加斯	69
星之指輪 LV2	阿米莉亞	246
服 LV2	拉古	67
護套 LV2	拉古	98

伊謝魯（イザルセン）道具屋　回收率：35%

貨物種類	使用對象	價格
護肩 LV2	莉娜	132
斗蓬 LV2	莉娜	96
白色法衣 LV2	積加斯	86
白色斗蓬 LV2	積加斯	69
星之指輪 LV2	阿米莉亞	246
服 LV2	拉古	67
護套 LV2	拉古	98

京札古（キューザック）武器屋　回收率：30%

貨物種類	使用對象	價格
CLAY SWORD	莉娜	98
巨劍	積加斯	96

京札古魔法屋　回收率：25%

貨物種類	使用對象	價格
護肩 LV3	莉娜	338
斗蓬 LV3	莉娜	178
護肩 LV3	加奧黎	375
護胸 LV3	加奧黎	434
白色法衣 LV3	積加斯	140
白色斗蓬 LV3	積加斯	114
斗蓬 LV3	阿米莉亞	175
星之指輪 LV3	阿米莉亞	537
護肩 LV3	阿米莉亞	265
神官斗蓬 LV3	絲維亞	175
服 LV3	拉古	269
護套 LV3	拉古	304

謝爾魯（セイルーン）魔法屋　回收率：25%

貨物種類	使用對象	價格
MASTER SWORD	莉娜	920
BASTARD SWORD	積加斯	710
美拉小刀	拉古	455

夫利古拉特（フリーグラント）道具屋回收率：30%

貨物種類	使用對象	價格
護肩 LV2	莉娜	100
斗蓬 LV2	莉娜	64
白色法衣 LV2	積加斯	54
白色斗蓬 LV2	積加斯	37
星之指輪 LV2	阿米莉亞	214
服 LV2	拉古	35
護套 LV2	拉古	66

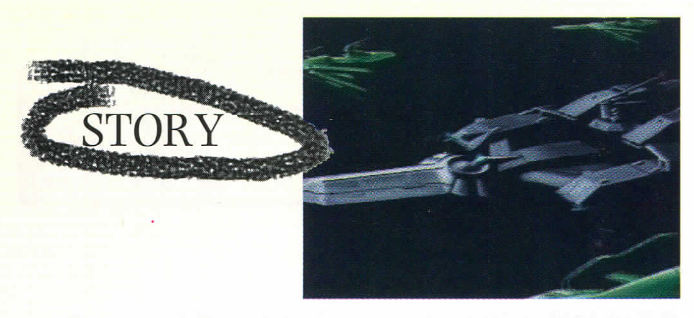
謝爾魯道具屋　回收率：25%

貨物種類	使用對象	價格
護肩 LV2	莉娜	113
斗蓬 LV2	莉娜	77
白色法衣 LV2	積加斯	67
白色斗蓬 LV2	積加斯	50
星之指輪 LV2	阿米莉亞	227
護肩 LV2	絲維亞	125
神官之斗蓬 LV2	絲維亞	93
服 LV2	拉古	48
護套 LV2	拉古	79



TEXT BY TAZ



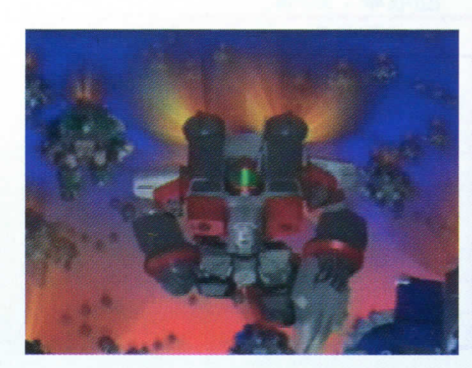


時代是F.S (太陽系歷) 430年，在這個人類勢力伸展至太陽系其他惑星的時代。火星國MARTIANS——人口激增、獨擁超群電傳技術、經濟基礎與軍力都持續凌駕於地球。月面國SLINIGHT——雖然屬早期殖民星，但由於重力不足，而且過遲發展電傳技術，導致蘊藏豐富礦產的她淪為「後起之秀」。兩國為了爭奪稀有金屬開採權而展開了高峰會……

結果談判破裂，火星國垂向月面國宣戰，人類首次展開惑星間的戰爭，史稱「MM戰爭」(MARS&MOON戰爭)。火星方面利用一種重工業人型機械加以強化成戰略兵器ORBITAL GEAR (RIGE GEAR的前身)，在戰事中節節勝利。另一方面，地球鑑於對月面礦藏的需求，亦站在月面國一方，加入戰事。

戰火伸延至地球，人口亦因此失去了一半。由NIPPONLIA COLONY皇國、木星共和國與及火星國為中心，提出了月面國投降的PHOBOS宣言，可惜月面國無視警告，最後火星國向地球投下超磁力兵器MAGNALOA，戰事才得以完結。

事隔30年，故事發生在百廢待興的地球……



操控法

△	舉盾防禦
×	跳躍（可作二段）
□	HAND WEAPON
○	MAIN WEAPON
→→	衝刺
衝刺中 →+□	突進攻擊
R1	HAND WEAPON轉換
R2	MAIN WEAPON轉換
L1	戰鬥畫面視點 遠近 轉變
L2	戰鬥畫面視點 角度 轉變
任何時候按START	進入MENU
SELECT	BOMB
在地圖畫面按△	SAVE

每日特訓

沙漠中有條廢棄了的火車軌，四周除了零星幾個貨櫃外，還有幾個像箭靶的物體。遠處傳來一陣引擎聲，再來是



大片大片的風沙。「喂喂！健(KEN)，還呆呆的在幹嗎？」「一點都不好玩呢！」這咀多的女孩就是機兵隊的一點紅史嘉莉(SCULLY)「留心控制你的速度啊嘉莉！一不留神可會被流彈打中呀！！」對女孩子都不會溫柔，好一位硬性子的隊長。「這就是甚麼所謂特訓嗎？對我是完全沒有必要呢！」這個說話很(扮)COOL的傢伙叫尊尼(JONNY)，十分挑剔。「再說弄花了我的愛機EDGE可就不得了啦！」「尊尼先生一如以往的冷靜呢！」「好！請看在下紅熱的大和魂吧！」轟！轟！說時已發射了兩枚飛彈，一發是正中靶心，但另一發卻誤中嘉莉…這個說話「文奏奏」的小胖子叫(RAIDEN)雷電，正接受武士修行，有時真的十分胡里胡塗。「下一個是最後了！」嘉莉未及說完健已衝上前方…「看我的！」…一矢中的，眾人都不禁稱好。「回去了！」

MOMOLITA離開



四人回到了機兵隊於COLOSSUS TOWM的基地——金姆博士研究所。「你們看到吧！我的駕駛技術又上一層了！」健誇口說「唔…叫作過得去吧。」又是嘉莉這多咀妹。「你們回來啦…」說着說着，一個可愛的小女孩走了出來，但面上看來無精打采的十分奇怪。「啊！毛毛(MOMOLITA)出去嗎？」「…」毛毛沒答尊尼「毛毛，又到太空船殘骸處嗎？」健問道「唔…出去了…」毛毛頭也不回就走了。「怎麼啦！毛毛近來都是這樣怪裏怪氣的…」嘉莉道「辛苦大家了！

操控技術可是要不斷練習的呢！呵！呵呵！」金姆博士出來了「才能啊！這是才能！」尊尼對自己充滿自信，「對呀！你自吹自擂的確十分有才能！」「對啊！嘉莉」說到嘉莉和健認叻可是不輸人的。「可惡！太過份了！」「夠啦！博士也到了，別鬧了！」雷電一本正經道。「毛毛呢？」「我看大半是到了太空船殘骸吧！」「唔，這孩子朋友不多啊。」「接她回來好了！」



太空船殘骸

此時可進入研究所換人，出發前可到ITEM店買急救器和樽裝能源，回程才購買武器。沿途會經過沙漠，它分為3段。敵人不太強，正好在此熟習一下，當打低一定數量的敵人便會再加100個EXP，不妨在此昇至LV2-3。進入殘骸見到毛毛在自言自語的「唔，唔，是，是…」「毛毛！你每天一個人在幹嗎？和誰在談嗎？」健問道「唔，不…只有我一個…」毛毛答。「博士在等我們呢！回去吧！」正當健準備帶毛毛上機時，天上發出了一道與普通機兵節然不同的巨響「甚麼聲音啊！」細看下來者是3部可飛行的大型機兵「DAHAR大將，是她了，與月面遺跡的波動一樣呢！」它們下來了，而且變成了人型。「臭氣沖天的地方，真是低級。還說這COLOSSUS會有甚麼狗屁寶物，快快完成任務回火星吧！」這大型機機師似乎是長官。「你們是誰！這樣的武裝，難不成是軍用機？」



健見來者不善，立時登機備戰。「這樣的小鬼也駕駛機兵嗎！」對手看不起健呢「快逃！」毛毛出奇地開聲叫健離開。「不用怕，我已經通知金姆博士了。」健道。「甚麼！你認識金姆嗎！今次來地球真是收穫豐富呢！來，受死吧！」

戰鬥開始，但這只是特別劇情一場，大家不要浪費彈藥。自動受靶後，它們會帶走毛毛，進入太空船發覺有牆擋着，這時只好回到研究所去。

千里尋毛毛

為了日後着想，沿途請昇LV至4-5。在缺錢的情況下應首先強化MOTOR、SHIELD。買HP和EN回復品。有餘錢首推MAIN WEAPON的2連導彈和HAND.W的輕機鎗。回到研究所，各人了解情況後都決意救助毛毛。只是尊尼責問博士：「一直訓練我們就是為這件事嗎！」「……請用你們的力量救毛毛吧！…我現今實在不能多說…」金姆博士有難言之隱，眾人也不再追問下去。「好吧！！我要給那大猩猩好看啊！」健實在無法忘掉一敗之恥，決心要還以顏色呢！目的地是DEBRIS TOWN，中途經過沙漠和森林，昇LV至8左右吧！錢也是必須品呢！進入DEBRIS TOWN有3件事情要做，首先到酒吧打聽一下，酒保說不知道毛毛的行蹤，但在沙漠有一群神秘的機兵，說不定會打聽到甚麼。第2是要進入一所特別的小屋，會發現裏頭有有一個視發明為樂的男人。而他現正製造一件特殊武器，但還差少許才完成，先處理沙漠的波士吧。第3件事就是鬥技場，你要連戰6回合，期間不可使用道具或轉武器，但勝出會有獎金。總計敵人平均能力，在LV10以後回來參加會比較穩陣。





腦味增筋肉・GEGEN

回頭至沙漠（中），發現酒保口中所言的3部可疑機兵。「唔！很少見的機兵呢！」站在中間的指揮官邊上機邊說「地球還有這樣的傢伙嗎？」剛與健交換的嘉莉不甘被辱，反鬧過去：「HEY！你們是甚麼人呀？」「還坐着這種頭大冇腦、十足亞伯一樣的機兵……」「頭大冇腦？呵呵呵！」「這部可是DAHAR大佐的傑作呢！」嘉莉驚聞DAHAR的名字「你與DAHAR是一伙的嗎？！快點放毛毛啊！」「甚麼嘛？你就是大佐提過的那伙小鬼嗎？」「LASER小隊，上！」對付GEGEN中隊長與他的LASER小隊方法十分容易，只需用跳上斜下攻擊，與及按實護盾（對光線型更好）瘋狂發射導彈這兩招即可。要記着的是卒仔們是會不如果斷出現的，可視乎你ITEM數量和體力去盡昇LV。如果各位有聽我說在DEBRIS做足機體提昇的話就更好了。「連軍用機也可應付，我們的機兵真的如此強橫嗎？」HARPY的力量令嘉莉也感到迷惑。而GEGEN中隊長最後撤退了。





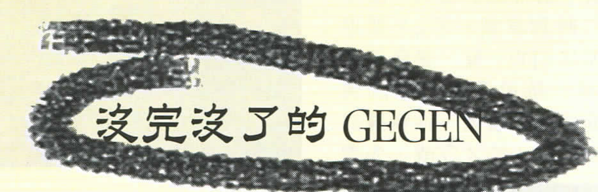
碰到了牆壁

正當大家以為會路路暢通的時候，走至DEBRIS山的洞窟竟然被大石群擋住了去路。「看來需要一件破壞岩石的武器呢。」還記得DEBRIS TOWN那所特別小屋中的男人嗎？回去與他交談後，發覺特殊武器「電鑽」已經在HAND WEAPON



SHOP發售了(20000元)。到森林或其他戰場爭取EXP和金錢，購買電鑽並裝上，那麼當你走到石牆之前機兵便會自動破壞大石群了。除了破牆，電鑽亦是一件十分好用的武器，先按實口鍵再衝刺，用這方法「開路」效果不俗。





沿路的高原純粹用作昇級，在進入冰原前(有波士)最好在此再昇1至2個LV，購買好新的ITEM和武器(全方位SHIELD、6S導彈、大量回復品)、SAVE後便可以進入冰原了！入去不消一會，又看見一班熟識但沒好感的身影「等你很久了！你這可惡的小鬼」「我要為DAHAR大佐熱情的款待你呢！(變態…)呵呵呵！」GEGEN中隊長回來報仇了！「又是你…快些放了毛毛呀！這孩子甚麼都不懂，她是無辜的啊！」「無辜？甚麼都不懂的似乎是你呢！小鬼」GEGEN都不理對手是否在聽，自己一論咀的在說道「見你都快逃不過上西天的命運了，就把這個軍事秘密説你知啦！在MM戰爭末期，走至窮途末路的月面國為了翻身，進行了一項極之秘密的計劃。而金姆就是這可怕計劃的中心人物了！結果這「計劃」與戰艦COLOSSUS一同被擊沈。「計劃」就在這情況下，未遂一見已長埋在黑暗之中…」「而它掉在那裏呢？…在那裏呢？COLOSSUS有幸未至大傷，在這地球的某個鄉間小島上緊急降落了！」「我們可是為



了活用這計劃的研究成果，才會由火星來到這小島啊！呵呵呵！」「你在胡說甚麼啦？完全不知你在搞甚麼呢！」「話就說到這裏，上呀！我的HOMING小隊！」方法與之前十分不同，如果用跳高斜下攻擊會將



它們的HOMING導彈照單全收啊，打開你的護盾，用近身白兵戰加近身導彈全射功效十分顯著。要記着的是卒仔們是會不如果斷出現啊！GEGEN終於都死去了，而此時沿左路行便可進入RUSTICTY TOWN。

傳說武士刀

進入RUSTICY TOWN你會發現第2座鬥技場。而在酒吧得知城中住了一個經常說甚麼太空船的瘋子。當進入城中心一所小屋便發現那個瘋子，他獨個兒不停地在說話「HE！HE！HE！你夠強嗎？你敢走進引擎塔嗎？那裏面有噴火的怪獸啊！HE！HE！HE！」「要坐我的太空船嗎？呵呵！很久沒人和的說話，很寂寞呢！」在此暫時並沒有必要做的事，但從這一段開始你會不斷來回很多地方，大家最好盡量昇LV至20以上，再裝備最強MAIN WEAPON攻城炮、8連導彈和最強護盾，那麼你參加鬥技場的比賽才有勝算。我用的方法是配合使用搖搖等長距HAND.W跳上斜下攻擊與及打開護盾狂放8連導彈及攻城炮這兩招。敵人絕對強橫，但勝出者可獲得傳說中的秘劍「武士刀」。



天大秘密

在地圖畫面沿着RUSTICY TOWN左下方行會發現引擎塔和奧姆卡研究所，但全都不能進入。回到COLOSSUS請教金姆博士有



關的事，但他只叫眾人趕回RUSTICY找一個叫ゴメス哥米斯的人，說從他口中會得知有關過去的一切。那不就是那個瘋老伯嗎？(多謝粉擦老兄狂昇尊尼LV)今次任務交由尊尼負責，回到RUSTICY TOWN馬上走進小屋找哥米斯艦長，看來他今次真的有正經話說，沒那麼瘋了：「我也曾是心口有勇字的熱血青年啊！HE！HE！HE！」尊尼嘆道：「我正在尋找叫毛毛莉達的女孩，但至今真的了無頭緒呢！」「啊！MOMOTARO(桃太郎)」「你認識毛毛嗎！」「是呀！很令人懷念的名字呢！那小姐還好嗎？」你真瘋還是扮癲呢？尊尼氣道：「她叫毛毛莉達啊！毛毛啊！你在胡說甚麼呀！」「HE！HE！HE！HE！………係！」真是嚇人一跳，艦長突然整個人完全回復正常…「月面國軍正規軍1方面隊旗艦，GEAR BUSTER級COLOSSUS號的艦長，哥米斯提督正是我！」「可惡，卑鄙



的火星傢伙！馬上報告艦尾的損毀程況！要死守「思想單元」呀！」「啊！無大礙吧！ORBITAL GEAR隊隊長！」尊尼被這情況嚇得無話可說。「GUYLITA！VANLITA！MOMOLITA！無受損吧？向金姆博士傳令…奧姆卡呢？奧姆卡在那裏？難道走了到





ELIXIR那處嗎？」「啊！左舷引擎損毀已經超出限界了！嘩……啊…！」看來哥米斯正回憶起過去痛苦的經歷…「這是內幕來呀！HE！HE！HE……金姆，你在那兒呀？」

這時尊尼應立即回去研究所質問金姆博士一切隱瞞的事實。嘉莉：「博士！不要再隱瞞了，全都告訴我們吧！」尊尼：「我已經有心理準備，快

說吧！」雷電：「博士！…」博士見已經沒有隱瞞的餘地，於是便把秘密說了出來：「你們也聽聞過，我們這老一輩曾發動了一場愚不可及的戰爭，現在我就全部細節說出來吧！…那是30年前的事，當年我身處月面國軍的COLOSSUS艦上，進行着一項對誰也不能說的可怕計劃。在這ELIXIR計劃快將完成之前，火星國軍向我們施以突襲，結果更被擊沉。正當哥米斯提督準備緊急降落之際，右面的引擎已大爆炸，而COLOSSUS就正是降在我們身處之地了。」尊尼問：「那ELIXIR究竟是甚麼呢？」「ELIXIR是一種恐怖的兵器，它是一部完全自主、自給自足、擁有自我行動和意識的生化機械，會隨需要而改變武裝、變型進化，當年遇襲時正準備把它的思想單元永遠除去啊！各位！現在我馬上打開引擎塔，你們去把「思想單元」破壞吧！……啊！不好了，在引擎塔發現有大量火星軍機兵啊！無時間了，你們去吧！」

毛毛的真意…

此時一進入引擎塔中部便會再會DAHAR。「把這最強兵器帶回祖國，皇帝一定會很高興呢！我與我的近護隊，今日就送你一程吧！」基本上這3部機與上次完全一樣，這一仗要活用跳上斜下攻擊，而DAHAR十分喜歡走近你。按下護盾，看準機會用導彈和導向光線攻擊他吧。絕對不要被3部機夾攻你前後方，盡量令它們在你同一方向。經過一輪大戰，DAHAR的機兵發生爆炸，而且逃生艙卡住了，為了打聽毛毛的下落，健把DAHAR救了出來。「那女孩獨個進了塔內，還說自己是ELIXIR的保護者……月面國究竟做過甚麼呢……啊……」進入塔內，只見毛毛向一個機械人收回了一條「思想單元」，只說還要與一個同伴會合就(飛？)走了，健無計可施也只好回巢。



毛毛的正體…



「思想單元原好無損嗎！為何思想單元會有自己重組的意識呢？」博士聽健說明事情後就不停在想東西。「好了博士，毛毛究竟是甚麼人呀！」尊尼已不耐煩了。「在COLOSSUS共有3條思想單元，主電腦中的GUYLITA、引擎中的VANLITA、還有MOMOLITA…」博士再次說出天大的秘密。「甚麼呀！毛毛只是個小女孩罷？」「30年前她已是這個模樣，她是個機械人…意外前好像一直在技術顧問奧姆卡博士身邊的。…呀！難道他已完成了ELIXIR的身軀嗎？這就說明了火星軍的出現和毛毛為何要與其他思想單元重組」「嘩！那毛毛不就會去COLOSSUS的主電腦中找GUYLITA嗎？快！到那裏阻止她啊！」回去太空船殘骸內，通道已經打開，戰勝裏面的敵人有十分高的EXP和金錢，在此各位有多少LV呢？最好有24以上吧！走進主電腦時已經太遲，毛毛再次收回了一條「思想單元」就飛走了，這時健完全無法想像後果會如何，只好回去研究所。

宿敵再見

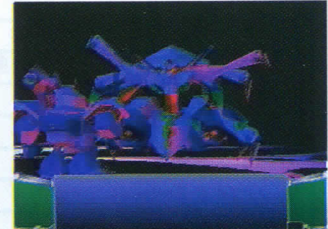
「唔…在引擎塔南方有一道神秘的能源反應，似乎ELIXIR已經接近完全復合了！不要樣這事情發生，快到奧姆卡研究所吧！」進入研究所發現火星軍已大舉殺到，打吧！過是你最後的昇級機會。取得金錢時亦最好回去購買最大量的EN回復用品。而建議的裝備為武士刀加其他兩樣HAND.W、導向光線、8連導彈、攻城炮、最強護盾、最強MOTOR。(廢話，係人都知最貴最好啦！)當進入第2段時，你的宿敵DAHAR便會與他的改化機兵再度出現。基本戰法不變，只需「定時食回復品」即可。(來到這裏已經是HP和EN的比賽了…)這次你真的死了吧，DAHAR！





最後一戰





走到通道的盡頭，在一個小房間裏看到了奧姆卡博士的日記。發現連奧姆卡都不太清楚ELIXIR的底蘊，降落後他以為全艦只餘他一人生還，獨個兒完成ELIXIR後不久也死去了。看罷出來，原本已到盡頭的路便會打開，進去作最後決戰吧！當來到盡頭處，便會發現博士所說的可怕兵器ELIXIR了。正想動手時，博士突然駕駛他的愛機「月光將軍」(笑！)出來一戰，可惜在毫無建樹之下被ELIXIR一炮消滅了…還樣毛毛有機會與ELIXIR重組。地方很細，小心它的投技。而它的一招魔法陣是可以穿過護盾的，只可以不停逃走。它的黑色炮會同時扣去你的HP和EN，不要食呀！一切戰法都沒有用，唯一方法是對正它的正前方，按實護盾不停發射各種MAIN WEAPON(所以叫你多買EN回復品)，最後再不停放BOMB。經過一輪瘋狂發射後，再來便要打游擊了。

TO BE CONTINUED

最後也成功消滅了ELIXIR，健為了救生死未卜的毛毛和博士，一個人走回發生大爆炸的ELIXIR處……

健成功了，但博士和毛毛還是未清醒。「博士回復知覺了！」嘉莉已守在一旁很久，不禁大喜！眾人也上前慰問一番「但毛毛還是沒醒呢…」健十分痛心「毛毛小姐…」雷電也很無奈，嘉莉説：「零件已經壞了吧！」「毛毛不是甚麼機械人啊！別説那些無情的話呀！嘉莉！」太可憐了，就連一向十分COOL的尊尼也感到難過……「啊……」毛毛醒了！而且甚麼也不記得！「那我的事你沒有忘記吧！毛毛！」健可十分着急呢！「你説甚麼啦！我怎會忘記哥哥的事呀！」「哈！哈！哈！」大家完全忘了心中的不快。「在下可以安心吃個夠了！」雷電的大食老毛病是不會好的。毛毛：「今天可是健哥負責做飯啊！」健：「有這件事嗎？」……





那行為古怪的毛毛已經消失，眼前的又再次是大家懷念的可愛小女孩了！在一片笑聲中，雷弩機兵GUYBRAVE《完》了

後記：不想掃大家的興，自己看ENDING後的播片吧，真正的結局是十分可怕的…

SHIELD

名稱	實彈/光能武器防禦力	防禦方位	售價	發售地點
メタルシールド	55%50%	前方	無法購買	
プラズマシールド	65%75%	前方	4000	C
フォトンシールド	75%80%	前方	13000	C
フォトンシェル	60%70%	全方位	32000	D
グラビティシェル	75%85%	全方位	90000	R

HAND WEAPON

☆代表該武器屬光能類

名稱	型式	攻擊力	直擊系的攻擊範圍/鎗系的連射率	特性	斜下攻擊	售價	發售地點
スチールパイプ	鐵通	5	60	鐵通就是鐵通啦…	可	無法購買	
ラディレボルバー	手鎗	10	單發	廉價貨、威力普通	可	350	C
ギアナイフ	小刀	15	40	弱小的短刀、強化鎂制	可	750	C
ロイスオートP9	手鎗	15	單發	不要抱太大期望…	可	900	C
バトルナイフ	小刀	20	50	軍用品、威力還算不錯	可	1600	C
リッシュモデルB	輕機鎗	90	每秒5發	可連射、價錢平	可	1900	C
ノーマルプレード	長劍	60	60	十分平均的標準武器	可	2100	C
ギアトマホーク	飛斧	80	40	可作回力攻擊	可	2500	C
メタルビュート	金屬鞭	90	130	範圍特長、方便追擊	不可	2800	C
オリオンアサルト	光線鎗	128	每秒8發	低級光線鎗、連射率差 ☆	不可	3100	C
ペカススライフル	光線發射器	60	連續	不能使用10秒以上 ☆	不可	2800	D
電磁デイスガマー	搖搖	120	投擲	可以貫通攻擊	可	3500	CD
スタンスティック	電池棒	10	60	可令敵人無法行動	不可	11000	D
ライオットガン	散彈鎗	60	單發	散彈、命中率高	可	4000	D
ラムアタッカー	鋼爪	160	30	配合衝刺攻擊威力極大	不可	4900	D
ヘビープレード	大劍	160	80	闊大的刀鋒直接破壞敵機	可	4300	DR
チューンウィップ	流星鎚	170	110	前後方都能攻擊到	不可	5600	DR
チューンソー	電鋸	240	30	配合衝刺攻擊十分過癮	不可	4300	DR
バーントマホーク	熱能飛斧	180	60	飛斧的高熱強化版	可	5900	DR
メタルヌンチャク	雙截棍	190	100	連續攻擊十分暢快	不可	7800	R
ビームプレード	光能大劍	200	60	好得沒活説、但很貴	可	10000	R
レイハンドカノン	光線鎗	90	連續	手提光線鎗的最強型 ☆	不可	12000	R
超電磁チャクラム	飛環	210	投擲	神祕的外星武器	不可	13000	R
イーグルドローン	銀鷹	220	投擲	放出後會自動尋敵攻擊	不可	18000	R
ジェットモール	電鑽	320	20	距離短、要配合衝刺攻擊	不可	20000	D（要完成特別事件）
プラズマプレード	光能劍	240	80	劍身極長、軍用極品 ☆	可	20000	R
リッパーフック	鐮刀	250	60	前後方都能攻擊到	不可	對戰專用	
ライザミニMK2	機鎗	300	每秒30發	可打到敵人成為蜂巢	可	25000	R
マサムネンウル	武士刀	250	100	傳說的秘劍、攻擊力極強	可	無法購買	於R的鬥技場勝出的獎品



MAIN WEAPON

☆代表該武器屬光能類

名稱	型式	攻擊力	消耗EN	特性	售價	發售地點
ロイス LMG	機鎗	40	每秒 24	直向、連射性低	900	C
ドラゴンクロー	飛彈	60	每發 46	直向	1100	C
チュイサー 2M	2連導彈	全中 120	每 2 發 64	前方自動追尾	2900	C
ドラゴンファング	2連飛彈	全中 160	每 2 發 52	高速、直向	3100	C
リッシュ MMG	機鎗	80	每秒 48	能力平均	3500	CD
オリオン LRBG	光線鎗	90	每秒 30	光線系中最弱 ☆	4000	CD
ガニメデ MRGB	2連光線鎗	全中 150	每秒 60	使用極多 EN ☆	9000	CD
ドラゴンフラップ	3連導彈	全中 300	每 3 發 56	前向擴散發射	20000	D
ギアチョッパー	光能鋸	80	每秒 60	近身戰不俗 ☆	6500	D
チュイサー 6S	6連導彈	全中 420	每 6 發 60	前方 180 度追尾	40000	D
ペガスス HRBG	光線炮	420	每秒 30	威力大、EN 用量少 ☆	22000	R
クレイジー BBQ	火焰發射器	420	每秒 60	近身發射火炎	9500	D
ライザ GPMG	重機鎗	450	每秒 30	速射率最強	18000	D
ポジトロカノン	光能彈	480	每發 80	威力與 EN 消耗均大 ☆	52000	R
チュイサー 8S	8連導彈	720	每 8 發 56	全方位自動追尾	75000	R
クフュウス C72	追尾光線	750	每發 100	原理不明的短程追尾光線 ☆	85000	R
パイルバンカー	蒸氣衝擊鎚	800	每發 100	近身撞擊用巨鎚、不能連續使用	32000	D
キルメニー 10A	攻城級大炮	1500	每發 100	使用後需數秒上彈、全部武器中最強	99990	R

SKILL

技名	必須武器	指令	分類
健與BRAVE專用			
ブレイブアッパー	空手	接近敵人連按□	必殺打擊技
パイルドライバー	/	在捕捉敵人後跳躍中按□	投技
史嘉莉與HARPY專用			
ハーピーレイプ	空手	接近敵人連按□	必殺打擊技
ヒールスタンプ	/	在捕捉敵人後跳躍中按□	投技
雷電與CYCLOPE專用			
ツクローベヘッド	空手	接近敵人連按□	必殺打擊技
ダイピングプレス	/	在捕捉敵人後跳躍中按□	投技
尊尼與EDGE專用			
トリブルスラスト	空手	接近敵人連按□	必殺打擊技
イズナドロップ	/	在捕捉敵人後跳躍中按□	投技
全機共用			
リフトアップ	/	在捕捉敵人後接↑+□	投技
ハリケーンスルー	/	在捕捉敵人後接↓+□	投技
ラゲイ連續射擊	ラディレボルバー	接近敵人連按□	連續技
トリブルスラスト	各種刀類	接近敵人連按□	連續技
ロイス三點速射	ロイスオートP9	接近敵人連按□	連續技
リッシュ垂直掃射	リッシュモデルB	接近敵人連按□	連續技
ブレードカッター	各種劍類	接近敵人連按□	連續技
オリオン破甲彈	オリオンアサルト	接近敵人連按□	連續技
ペガスス流星光彈	ペカススライフル	接近敵人連按□	連續技
ライオット連散彈	ライオットガン	接近敵人連按□	連續技
ヘビースラッツュ	ヘビープレード	接近敵人連按□	連續技
ブラズマアッパー	大劍類	接近敵人連按□	連續技
カノン三連星光彈	レイハンドカノン	接近敵人連按□	連續技
ライザ水平掃射	ライザミニMK2	接近敵人連按□	連續技
ソウルクラッシュ	マサムネンウル	接近敵人連按□	連續技

ITEM

名稱		用途	售價
ギアエイド	機兵急救器	回復小量 HP	100
ギアリペア	機兵修理器	回復中量 HP	600
ギアリバイブ	機兵復生器	回復全部 HP	2500
EN ボイル	樽裝能源	回復小量 EN	250
EN タンク	桶裝能源	回復中量 EN	800
EN コンテナ	能源容量	回復全部 EN	4600
複合修理裝置	複合修理裝置	同時回復中量的 HP 和 EN	2500
完全回復素子	完全回復素子	同時回復全部的 HP 和 EN	/
ストックボム	後備炸彈	補充 1 個炸彈	/
インゴット	金塊	可賣高價的貴價金屬塊	/

MOTOR

由於引擎只能於MOTOR SHOP內替換，舊的部件亦無法賣掉，所以別為幾千元而選弱件，要買便買店內最強品！

名稱	能力	售價	發售地點
NORMAL ARM	攻/ 50	500	C
POWER ARM	攻/ 60	1200	C
ANTI ARM7	攻/ 80	5000	CD
NORMAL ARM	移/ 50	800	C
POWER LEG	移/ 60	1500	C
ANTI LEG7	移/ 80	8000	CD
HIGH TORQUE ARM	攻/ 100	15000	D
菱山工業腕乙式	攻/ 130	25000	DR
DASH TORQUE LEG β	移/ 100	15000	D
大內重工腳二式	移/ 130	30000	DR
SUPER NOVA AM	攻/ 160	40000	R
MAGNA AXION	攻/ 200	80000	R
SUPER NOVA LM	移/ 160	45000	R
MAGNA TAKION	移/ 200	85000	R



文：小健健

究極鳴謝：天草四郎、解除血之封印的ZAC

STREET FIGHTER EX PLUS α

FIG 2P MEM

製造商：CAPCOM 價格：港幣398元
記憶：1 BLOCK

PlayStation

重點攻略！遊戲中的六位隱藏人物！！

在上期的《遊戲誌》中，已經為大家刊登了《STREET FIGHTER EX PLUS α》中所有角色的出招表。來到今期當然是開始攻略啦。但由於版面關係，（你知啦，暑假多正GAME出嘛）這裡只會集中攻略遊戲中四位隱藏角色（即是解除血之封印的北斗、醒覺了殺意之波動的阿隆、CYCLOID γ、CYCLOID β）及兩名新追加的角色，（即是SAKURA及DHALISM）敬請留意。在遊戲中不是一個難度高得可怕的EXPERT MODE嗎？由於此遊戲模式與各隱藏角色的使用有莫大關係，所以筆者會將一些難度較高的連續技之使出方法向大家講解。不過，最終能不能出到還是要看看玩者本身的修練了。呼，閒話少說，吃我的滅殺豪昇龍啦！

EXPERT MODE之解說：

DHALSIM NO.13：

這一個MISSION看來非常簡單，實際困難。當對手中了YOGA FIRE後，基本是不夠時間再來空中中K。那怎麼辦呢？原來只要在YOGA FIRE前先來個YOGA INFERNO把對手打DOWN，讓他一起身就中YOGA FIRE。而玩者一出完YOGA FIRE就要立即跳起，否則是不夠時間的。



DHALSIM NO.14：

這個MISSION，玩者需用DHALSIM使出30 HITS以上的連續技。而天草兄就創了一招可作出30HITS的連續技，這就是強DILL KICK、YOGA DILL KICK、YOGA LEGEND、再在空中使出弱YOGA DILL KICK。唔，使出這招時玩者要注意YOGA DILL KICK駁YOGA LEGEND的時間，要對手落地的一剎碰到DHALSIM伸出的腳。



GARUDA NO.12：

這一個MISSION是要玩者用GARUDA使出21 HITS的連續技。而在這裡又有一個可供給大家參考。空中強K、蹲下中K、強襲牙、鬼燕翔、空中鬼燕舞。不過玩者要注意的是，不要過早CANCEL。尤是那一招強襲牙及鬼燕舞，否則，很可能玩者出到也不夠21 HITS啊。



GARUDA NO.15：

唔，這招最困難的地方就是在整個連續技過程中，對手都必須浮在空中。故此，玩者輸入的指令一定要快，不然一個不小心對手就會跌回地面。尤是在空中強K駁雷牙那招，因為一定要GARUDA先落地，方可出雷牙（有時又會錯手出了轟牙），所以玩者可先練習空中強K駁雷牙。



DHALSIM NO.15：

其實那招YOGA BLAST最主要是攻擊浮在空中的敵人，所以用以攻擊立站在地上的對手是頗難擊中的，不過不要緊，多試幾次就會有一下HIT中。而第二個難題就是YOGA INFERNO駁YOGA LEGEND。時間要掌握得非常準，亦是要對手落地的一剎那碰到DHALSIM伸出來的腳。別無他法，唯有玩者多加練習。

DHALSIM NO.16：

唔，這個MISSION最困難的地方可說是YOGA FIRE駁蹲下中K，基本上是不夠時間的。那怎辦呢？方法很簡單。首先是把相方的距離拉遠，之後才放弱YOGA FIRE，之後再立即用YOGA TELEPORT閃埋身，之後才使出蹲下中K、YOGA LEGEND，那麼HIT中的機會則較大。

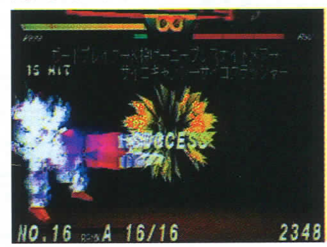
VEGA NO.14：

噢，簡直是神技中的神技啊。最難之處可說是PSYCHO CANNON駁KNEE PRESS NIGHTMARE再駁PSYCHO CANNON。關鍵在出第一下PSYCHO CANNON時，對手中了頭兩下就要將光球放出，務求對手在站立的狀態下中你的PRESS NIGHTMARE。當對手中了PRESS NIGHTMARE後，玩者要在出最後兩腳時CANCEL，再出PSYCHO CANNON。



VEGA NO.16：

難度極高的一招。唔，最大問題是腳投技駁KNEE PRESS NIGHTMARE，關鍵在儲氣的技考上。若玩者是面向右使出腳投技，使出後要立即按←儲，並不是→！雖然出完後VEGA會變成面向左，但不要緊，照輸入←儲→←→K吧。在未出KNEE PRESS NIGHTMARE最後兩腳時就要出PSYCHO CANNON把對手承起，在他中完落地時再用PSYCHO CARUSHER。





KAIRI NO16：

這個MISSION的要求是要KAIRI 10秒鐘不落地。說易不易，說難不難。筆者提議的方法是先用站立弱P攻擊對方一下，再立即跳起不停的來回使出雅龍滅蹴及神鬼發動。由於先前對方中了一下弱P，所以他會變作防禦狀態，如是者玩者比較易可在空中停留10秒。



ALLEN NO16：

繼KAIRI要自己10秒不落地，現在就要對手10不落地。其實方法有很多個。可以先用RISING DRAGON把對手昇起、跟住（TRIPLE BREAK、強JUSTIST FIST）×3、FIRE FORCE。而玩者要注意的，就是那招JUSTIST FIST一定要按強P，否則射程會不夠遠。



DARUN MISTER NO.15：

在這個MISSION中，殺意隆會不停使出弱昇龍拳，讓你難於接近。但如是者玩者又如何能用DARUN CATCH將對手打中？其實方法很簡單，首先把兩方的距離保持至個半身位，讓殺意隆昇上天後，再立即跑前去使出INDRA橋把他彈到半天高，待他落地時再用DARUN CATCH攻擊即可。



DARUN MISTER NO.16

在這連續技中，玩者總共要使出3次INDRA橋，而每一次用此招打人上天後，都要用強P去追擊。困難的地方除了在不知對手幾時下來外，站立的地方點也非常重要。唔，若果玩者想INDRA橋後駁蹲下強P，就一定要略為向後移，否則很難擊中。而對手何時會跌下來，就要玩者自己領略啦。



CRACKER JACK NO.16：

唔，這招看似簡單，但很多玩者都不能將CRAZY JACK駁落去HOMERUN HERO。原因很簡單，是由於沒有用到CRAZY JACK UPPER！其實只要玩者在使出CRAZY JACK時按K即可。那麼JACK就會出上勾拳，跟着出的HOME RUN HERO擊中的機會就會增加。



DOCTRINE DARK NO.16：

這個MISSION是要求對手連續中兩下EX PROSIBU，但要DARK連續放兩個炸彈又要擊中對手其實是不大可能。原來首先在對手面前出一個EX PROSIBU，再跳到對手後出空中強P，再放多一個EX PROSIBU令他連續中兩次炸彈，繼而再出KILL BLADE。



GUILE NO.09：

這可說是使用GUILE的一個基本連續技。而最大問題就出在SONIC BOOM怎駁OPENING GAMBIT呢？根本不夠時間再儲氣的啊。原來很簡單，只要玩者拉←儲氣，再按→P出SONIC BOOM，之後再立即高速輸入←→P即可。即是說用一個儲氣給兩招用！真利害。



GUILE NO.13：

這可說是使用GUILE的一大謎團，究竟怎可以在使出SUMERSAULT KICK後立即再用DOUBLE SUMERSAULT KICK呢？我們的天草兄就試了以下一個指令，發覺是成功的。首先是拉↙儲，之後再按↗來使出SUMERSAULT KICK，之後再高速將控桿轉一個轉及按K即可。怪就怪點，不過真是行得通。



GUILE NO.16：

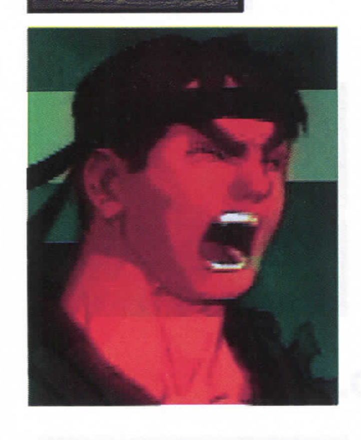
來到NO.16，玩者要使出的就是DOUBLE SUMERSAULT KICK駁OPENING GAMBIT。而今次的出法就沒有NO.13般刁鑽，只要如常的入指令即可。而這MISSION最難的地方就是要第一下SUMERSAULT KICK落地時完成再輸入→←→P，時間是極短，所以玩者要在GUILE空中時先行入力。



春麗 NO.13：

一招表面看起上來好像很易的招式。但玩者可會發覺要用鷹爪腳擊中空中的對手實在不易。若果要成功的話，首先必定不可把對手夾進場邊，否則就會令他浮空時間減低，令鷹爪腳擊中的機會減少。其次就是要玩者把對手打至空中後立即跳起出鷹爪腳，而且一定要極快！







醒覺了殺意之波動的





招式風格：

若果有玩過《STREET FIGHTER ZERO 2》的玩者，都會知道殺意隆可說是一名柔合了阿隆及豪鬼招式的新角色。唔，除了天魔空刃腳、斬空波動拳、天空豪斬空外，豪鬼所有必殺技他亦能使出。但當玩者使用着他時，其實還是用回阿隆的基本戰法，若相方距離遠時，先放波動拳牽制對方，當對手跳過來時，再用昇龍拳攻擊。（WELL，這可說是《STREET FIGHTER 2》以來最基本的戰法）不同的是殺意隆在SUPER COMBO的連續上比普通的阿隆有更大的變化。唔，普通的在出完真空波動拳後，唯一可再駁的只有真空龍捲旋風腳，但殺意隆卻可在中間加插滅殺豪昇龍，令變化大增。



SUPER COMBO 的靈活變化

既然殺意隆比普通的阿隆有更多的SUPER COMBO，故此變化幅度也增加了不少。而筆者最常用的就是波動拳、真空波動拳、滅殺豪昇龍、再駁空中真空龍捲旋風腳。然而，在用殺意隆更可借用阿KEN的戰法。例如在2 PLAY對戰時不停的向前行，再引對手使出飛行道具招式或蹲下掃腳。此時，玩者就可使出滅殺豪昇龍把對手轟起！



放出波動拳後的危機

很多玩者用阿隆阿KEN這些角色時都會有一個習慣，就是有理無理的向對方使出波動拳。唔，其實這是很危險。因在今集的《STREET FIGHTER》中有很多角色的招式皆可避開飛行道具，（如BLAIR的SLIDLING ARROW）而且使出波動拳後的硬直時間是比GUILE的SONIC BOOM為長，故此空隙亦較大。所以當玩者對着LEVEL 8的CPU用角色時，不要無矢放的地放出波動拳。反之，玩者待對手跳過時使用對空技、又或者用波動拳來抵消對方的飛行道具就更為實際。



真空龍捲旋風腳的 SUPERCANCEL 奧義

不論殺意隆也好，普通阿隆也好，他們有一個共通點，就是只有真空龍捲旋風腳一招是可以在空中使出的SUPER COMBO。據用SUPER CANCEL的條件：在空中是不可以用地面的SUPER COMBO。由於使出真空龍捲旋風腳時阿隆會浮在空中，那麼在此招之後可否使出其他SUPER COMBO呢？答案是可以的！不過一定要是空中真空龍捲旋風腳。由於在使出空中真空龍捲旋風腳的後段，阿隆會有個極短的時間接觸到地面，（而且還要是單腳）而對手此時亦仍是「享受」着你的真空龍捲旋風腳，玩者亦可在着地的一瞬用真空波動拳或滅殺豪昇龍。但由於時間極短，故此難度非常高。順帶一提，在使出真空龍捲旋風腳前通常是會駁兩下龍捲旋風腳的，整個連續技是：空中強K、蹲下中K、龍捲旋風腳×2、空中真空龍捲旋風腳、真空波動拳、滅殺豪昇龍。



連續技推獎：

空中強K、蹲下中K、波動拳、真空波動拳、滅殺豪昇龍、真空龍卷旋風腳













解除血之封印的北斗



招式風格：

WELL，一時又殺意隆、一時又來個解除血之封印的北斗，《STREET FIGHTER》中出現的人物真是人格分裂者眾啊。(你又何嘗不是呀？小健健！)唔，説回正題。其實解除血之封印的北斗跟普通北斗最明顯的分別就是多了一招必殺技(即是掌燐擊)及兩招SUPER COMBO(即是連昇擊及連舞，而連舞更是一招與KAIRI的凶牙連舞極為相似的亂舞系超必殺技)，但又少了招振空擊及返技護流攻。只要玩者玩多幾次，就不難發現其實解除血之封印的北斗的攻擊力及速度都較高，而且不像普通北斗般那麼被動。尤是新加的掌燐擊，比原來北斗擁有的肘激崩及掌擊破等肘技更有破壞力，而且還可像JACK的BUTTING HERO般把對手的飛行道具打開！



腳擊的使用：

由於北斗的必殺技中沒有一招是可放出飛行道具的，(雖然氣錬射是可以放出飛行道具，但這是SUPER COMBO來的)，所以若對着一些會放飛行道具的對手，避開對手飛行道具及同一時間進行反擊就成為使用北斗非常重要一環。而解除血之封印的北斗只有一招是可以避開飛行道具的，就是腳擊。(而普通北斗的卻是振腳擊，不過指令及招式都是一樣)不過玩者要注意，腳擊的滑行範圍比較短。(起碼比BLAIR的SLIDLNG ARROW短)而且腳擊只可避開普通的飛行道具，SUPER COMBO系的是不能避的。(如阿隆的真空波動拳、VEGA的PSYCHO CANNON等)



使用解除血之封印的北斗的基本戰法：

剛才也説過，由於北斗沒有甚麼飛行道具，所以一定要埋身方可攻擊到對方。唔，故此，玩者可以看準對手的空隙，用腳擊或跳躍拉近兩者之間的距離。埋身後，再使出蹲下P、掌燐擊。就算對手將這兩招檔格開也不要緊，可以立即按蹲下中K牽制之。啊啊，之不過若果中了頭兩招的話，玩者就可以駁SUPER COMBO囉。唔，因為ZAC的苦心磨練，所以找到以下的一串連續技：

空中中K、蹲下中P、掌燐擊、擊凰技、連昇擊、氣錬射(OR行前再強掌燐擊)



氣錬射的恐怖：

其實北斗的氣錬射是一招霸道得可以的招式。當北斗使出此招時，身前會結聚一個大得可怕的光球。由於攻擊判定非常廣，所以是不能接近的。又，當北斗把對手夾在場邊再使出此招時，由於可以按實P鍵令光球「日益壯大」，那麼玩者就可以先用那「日益壯大」的光球把對手夾住在場邊，而當光球廣大到極點時就會自動發射，給對手第二次的攻擊！！如果全中了，大約會有9 HITS的傷害！噢，可怕！！





連續技推獎：

空中強K、蹲下中P、掌燐擊、擊凰技、連昇擊、氣錬射

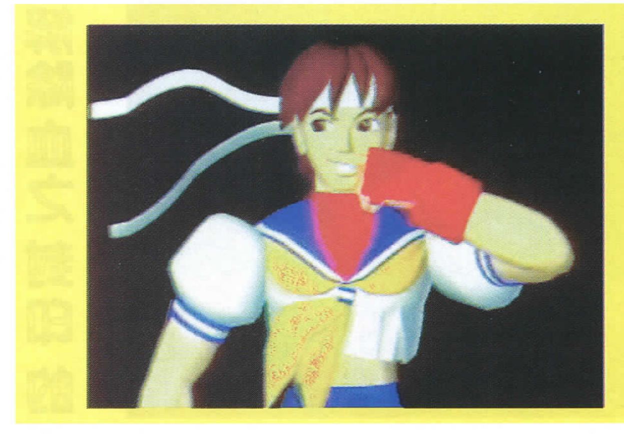














SAKURA:

招式風格：

其實以《STREET FIGHTER EX》的時代背景來說，春日野小姐絕對不會再是一名中學生了，WELL，所以，她以這樣的造型來出現真可說是一個謎……。（也許是乘時空機來的吧？）說到她的招式風格方面，基本上都承繼了在《STREET FIGHTER ZERO 2》內的所有招式。而且還加了一招極像瞬獄殺的春獄殺。不過，就只須一個LEVEL，而且攻擊力亦不可跟瞬獄殺相題並論。不過就此看來，廠商是有意提高SAKURA的可用性哩。





SAKURA 波動拳的一大缺點：

其實自《STREET FIGHTER ZERO 2》開始，SAKURA的波動拳就已有一大特色，就是若果玩者在她出波動拳時按P鍵連打，那麼那個波動拳便不會即時發出，而該波動拳的射程亦較短。然而這種特性在《STREET FIGHTER EX PLUS α》中仍然健在，而且更成為玩者使出連續技的一大障礙。（押韻！）為甚麼呢？由於玩者在使出波動拳時，會很難避免按多一、兩下P，繼而令使出波動拳的速度減慢，連續技也因此中斷。噢，那怎麼辦好呢？其實解決方法有兩個，第一當然是避免把波動拳加插在連續技中。第二就可以在按鍵的方法埋手。唔，例如玩者想出蹲下強P、波動拳時，就要被免使出強波動拳，因為如是者很容易就會把強P鍵連打，若是按去鄰邊的弱P來使出波動拳，則可減低連打的可能性。



SAKURA SUPER COMBO 的特性：

其實相比起其他角色，SAKURA的SUPER COMBO連接是較為容易，這是由於她使出SUPER COMBO技時大部份時間也在地上，而且使出所需的時間也較為長，亦即是說，給了玩者更多的時間去輸入SUPER COMBO的指令。好像那招春一番，SAKURA會不停的在地上轉，而玩者就可在她轉的同時使出亂櫻或真空波動拳。就算是那招很像昇龍裂破的亂櫻，在地上作DASH狀態的時間也較為長，也令玩者使出SUPER CANCEL的機會增加。



基本戰法：

其實SAKURA的用法都跟阿隆阿KEN差不多，都是先以波動拳作遠距離牽制，對手跳過來時再用盛櫻拳攻擊。但相比起上來，SAKURA的變化反而更大。（SAKURA有4招SUPER COMBO，但阿隆阿KEN卻只有兩招）而且她那招強盛櫻拳HITS數非常多，雖說1 HITS的攻擊力不是太高，但打中對手時卻有無限快感。順帶一提，當對手跳過來時不是一定要用盛櫻拳或亂櫻來攻擊，就算是真空波動拳也可以啊。（WELL，這是由ZAC用的火引彈中學習得到的，當年被他這招屈了不只十數次……）

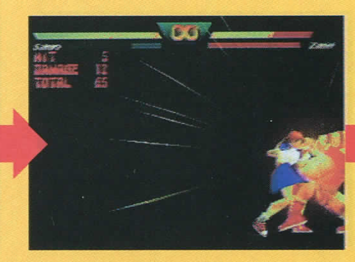


連續技推獎：

空中強K、蹲下強P、盛櫻拳、真空波動拳、春一番、真空波動拳

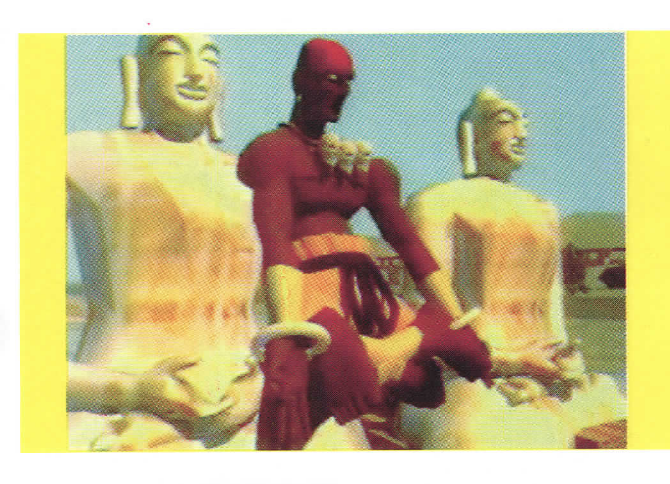














DHALSIM:

招式風格：

回想起當年玩《STREET FIGHTER 2》的時侯，在市場上DHALSIM的使用率可說是比較低的，但不知何解在好一些版本的《STREET FIGHTER》中也有他的份兒。說回今集DHALSIM的招式風格，會噴火、扮螺絲批在空中轉又轉、又會伸長手腳來攻擊對手已是它的「招牌貨」。比較特別的是，他加了一招名為YOGA LEGEND的SUPER COMBO。而這招是將對手踢到半空中，再在進行追擊，就像看《DRAGON BALL》一樣。除了這招外，DHALSIM還有一招名為YOGA DRILL KICK的SUPER COMBO。不過說穿了，這只不過是DRILL KICK的加強版而已。



善用長手長腳：

其實，當玩者用過幾次這個DHALSIM後，就會感到這個角色是比較容易去牽制對手。這當然是與他那長手長腳有關啦。由於他站立及空中使出不同力度的拳和腳皆會有不同角度，而且，那招DRILL KICK更承繼了《STREET FIGHTER ZERO 2》時的特性，按不同力度的K鍵皆會有不同的角度。(如按強K角度就比較細，而且更會向下面衝，但若果按弱K的話，角度就會比較大，而且亦會轉到比較遠的地方)若果玩者在2 PLAY對戰時能靈活使用這些招式的話，極有可能會令對手摸不着頭腦哩。



基本戰法解說：

雖說DHALSIM的移動速度較慢，而且在空中停留的時間也較為長，但只要戰略用得好，DHALSIM不失為一個好用的角色。由於本遊戲是沒有空中防禦的，所有手長腳長的DHALSIM在空中之攻防戰上是佔有一定的優勢。因為在相方皆在空中的狀態時，DHALSIM可以用普通拳腳來攻擊對手，但對方卻不可以！所以玩者一定要熟習DHALSIM在空中時每種拳腳攻擊的角度(例如他的空中中K是對地的，那當然是用來對付站立在地上的對手啦，而空中強K卻是橫踢，那麼用來對付在空中的對手就最好不過了)。不過玩者用此種戰法跟其他玩者對戰時一定要打得漂忽，尤是對方是使用一些會使出昇龍拳的角色。因為若果對方看穿你何時伸隻腳過來，就會以昇龍拳破解。噢，所造成的傷害也不低啊。除此之外，由《STREET FIGHTER 2》開始已可用來避開飛行道具的蹲下K(即是剷腳)仍然健在，當然亦繼續可避開飛行道具啦。除此以外，他那招YOGA DRILL KICK有一個非常特別的地方，就是在飛行途中可按方向鍵來改變方向。若果是按↑的話，更可給對手更多的HITS數哩。而且這招更可用來駁YOGA LEGEND的最後一擊啊。不過就要按輕腳來使出，不然使出來的HITS數就會大打折扣啊。





連續技推獎：

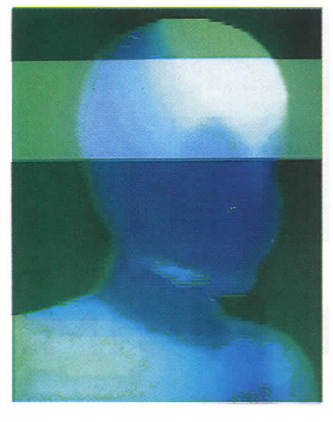
強DRILL KICK、YOGA DRILL KICK、YOGA LEGEND、弱YOGA DRILL KICK













CYCLOID β

招式風格：

嗯？現在的很多3D格鬥GAME中的波士OR隱藏人物都有一個共通點，就是利用遊戲內其他人物的招式作為自己的招式。好像《VIRTUA FIGHTER》中的水銀人、《ZERO DIVIDE 2》中的EVE。而在《STREET FIGHTER EX PLUS》中也有兩個這樣的人物，它們就是CYCLOID β與CYCLOID γ。不過在它們之間亦是有分別的，CYCLOID β的招式主要是以↓↘→、或→↓↘來輸入。而CYCLOID β的主要攻擊算是阿隆等人的龍捲旋風腳，還有是春麗的飛燕蹴。



β龍捲旋風腳的奧義！

基於CYCLOID β亦是沒有飛行道具的，所以它亦是要在對手使出飛行道具之空隙中進行攻擊。而以CYCLOID β而言，β飛燕蹴就是一招非常好用的避飛行道具招式。除此之外，β龍捲旋風腳也是一招十分有用的招式。唔，它跟阿隆阿KEN的龍捲旋風腳不同，當在玩者蹲下的時侯，它們的龍捲旋風腳很易就會在其頭頂飛過。但β龍捲旋風腳就不同了，這招落點較低，就算對方蹲下也好，也會被打中。而且玩者亦可在2 PLAY時靈活地利用那β龍捲旋風腳的三段踢。唔，即是一時出2 HITS、一時又出3 HITS，由於只要對手一解除防禦狀態就會被打中，所以可以令他無所措從啊。（這招是時常被那可惡的ZAC耍繼而學到的）除此以外，當玩者在空中使出β龍捲旋風腳時，更有兩招SUPER COMBO技可供玩者選擇來接駁，它們分別是β空中真空龍捲旋風腳及β雅龍滅蹴。而筆者就覺得β雅龍滅蹴較為實用。一來就較為易出，（β龍捲旋風腳是↓↘→K、而β雅龍滅蹴是↓↘→↓↘→K），二來就是β雅龍滅蹴的攻擊範圍比起空中真空龍捲旋風腳較廣，故此，對手被擊中的機會也較大。

基本戰法：

由於CYCLOID β是沒有飛行道具的，所以它最基本的戰法亦是先避開對手的飛行道具、繼而將兩者之間的距離拉近。唔，而避開飛行道具的理想招式當然是β飛燕蹴啦。（自命技術高超的玩者也可用JUSTIST FIST將飛行道具轟開）埋身後，玩者則可使用β龍捲旋風腳或βBULLUM KICK攻擊之。不過筆者就主將使用β龍捲旋風腳了，因為這招的空隙比較少，若果對方將你的βBULLUM KICK擋格開後，就可以用對空技攻擊之。而玩者其實亦可將βBULLUM KICK及β龍捲旋風腳交替使用，即是可以兩下β龍捲旋風腳、之後再來一下βBULLUM KICK，而且這招βBULLUM KICK更可以避開飛行道具的哩，而且也可以代替昇龍拳來攻擊跳過來的對手啊。而當對手中了這些攻擊後，玩者亦可使出在空中使出的SUPER COMBO，如β雅龍滅蹴或β空中真空龍捲旋風腳。而整個連續技就是這樣：

β飛燕蹴、蹲下中K、強β龍捲旋風腳×2、β空中真空龍捲旋風腳、β雅龍滅蹴

而另外兩招SUPER COMBO βKILL TRANP及β鬼燕翔的性質也是差不多，都是一些昇龍系的招式（βKILL TRANP就像昇龍裂破、β鬼燕翔就像神龍拳），而這除了可用來跳過來的對手外，也可以用來駁β雅龍滅蹴着地的一剎那。





連續技推奬：

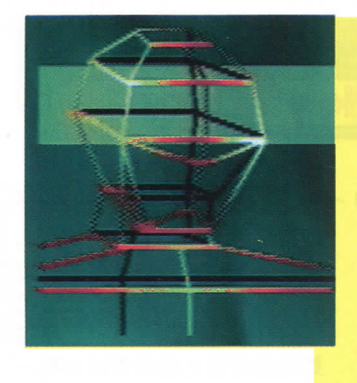
空中強K、蹲下中K、中β龍捲旋風腳×2、β雅龍滅蹴、β鬼燕翔、β雅龍滅蹴

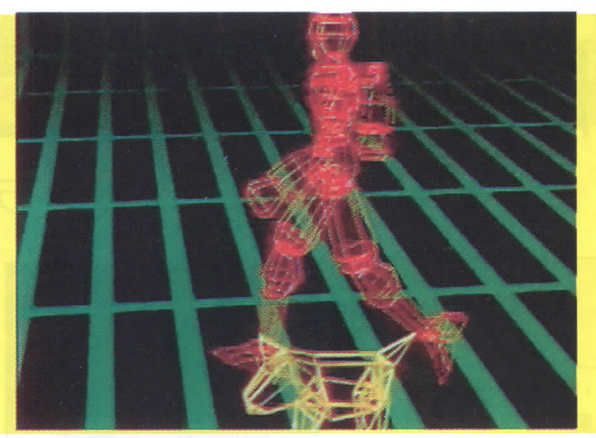


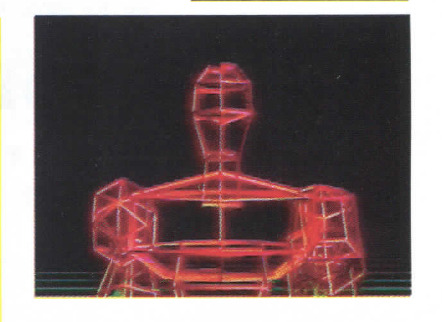












CYCLOID γ

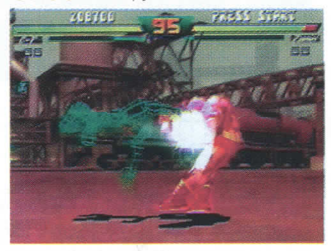
招式風格：

唔，CYCLOID β的招式就全部都是以↓↘→、或→↓↘來輸入，而CYCLOID γ的招式就全部都是以儲技來。(WELL，雖然它使用的好一些招式本來不是以儲技使用出來，好像那招SKULLO CRUSHER本來是↓↘→P來的啊)唔，玩者使用它的時侯就好像用其他儲技系人物般(如GULE、VERA)，時常都會把方向鍵保持在斜後方的狀態，無他，要儲勁嘛。不過玩者不要以為它是一個沒有飛行道具的角色就小看它，其實它是一個進可攻、退可守的角色來！



DEATH THROW的奧義：

CYCLOID γ有三招是源自VEGA的，它們分別是普通投技DEATH THROW、γ HEAD PRESS及SUPER COMBO技KNEE PRESS NIGHTMARE。若果玩者有玩過EXPERT MODE的話，都知道DEATH THROW之後是可以駁強K的。其實除此之外，DEATH THROW之後是可以駁KNEE PRESS NIGHTMARE的。其實使出的方法也不是太困難，只要在進行DEATH THROW時已開始返手儲氣，(即是若果玩者是面對右，就要拉←儲！)再在投技完成後立即再使出KNEE PRESS NIGHTMARE，而且更可在KNEE PRESS NIGHTMARE後再用駁SUPER SKULLO CRUSHER啊。



進可攻、退可守的CYCLOID γ：

唔？可謂進可攻、退可守呢？讓我舉個例子吧。當玩者使用CYCLOID γ對着其他對手時，他們很多時都會用飛行道具來牽制着你，不用怕，只要使出γSLIDING ARROW就可完全避開，(記住，SLIDING ARROW是一招連真空波動拳也可避到的剷腳技來！！)，更可攻擊到對手哩，一石二鳥。WELL，若對手不是出飛行道具而是跳過那就更加簡單，出γ SOMERSALT KICK就可以把對手封死了。不過這些只是退可守的戰術。若果玩者想主動點，則可以用跳躍來避開對手的飛行道具，然後再用γ天魔空刃腳急速落回地面、再用蹲下中K及γ百裂腳來牽制對手，而玩者亦要用這段時間來儲勁。若果對手中了這招γ百裂腳，更可以必殺技或SUPER COMBO來接駁之。如是者，玩者就可以參考一下這串連續技：

γ天魔空刃腳、γ百裂腳(2 HITS)、γKNEE PRESS NIGHTMARE、γSUPER SKULLO CRUSHER

不過在這招串連續技中，玩者有一點是要注意的，這就是在γKNEE PRESS NIGHTMARE駁γSUPER SKULLO CRUSHER這處。在γKNEE PRESS NIGHTMARE使出途中時是γ會有很短暫時間接觸到地面，而玩者就要在這一剎那使出γSUPER SKULLO CRUSHER。因為在空中玩者是不能使出在地面使用的SUPER COMBO的。





連續技推獎：

空中強K、γ百裂腳、γKNEE PRESS NIGHTMARE、γSUPER SKULLO CRUSHER









FINAL FANTASY TACTICS

SLG　MEM　製造商：SQUARE　記憶：1 BLOCK　價格：港幣468元　PlayStation

文：山寺良牙

第二十一戰：拉奧尼路城城內教堂大殿（ライオネル城城内）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：不淨王機古里（不浄王キュクレイン）
過版條件：擊倒不淨王機古里

這一版的敵人只有一個，那不淨王機古里，可是別以為只有他一隻便可放鬆口氣去攻擊，如果戰術運用不當，也有機會會全滅的「GAME OVER」。首先在版面配置方面，應盡量避免使隊友集合成一堆，因為當敵人使用攻擊魔法時會連帶一齊中招。版面攻略方面，這個「大舊衰」是會使用石化魔法攻擊的，對付他的方法就是：版面初期立刻衝上去攻擊及在射程範圍內使用遠程攻擊，當他走到祭台的後面時也要跟上去攻擊他，當他受了一定的攻擊後又會走至祭台的前面，這時應趁機走至他的旁邊或後面攻擊，而且要速戰速決，因為除了他的石化魔法攻擊外，他那吸力攻擊的威力也絕對不少，平均來説會扣70至100體力的，另外，亦應盡量避免被他走過來直接攻擊，因為威力十分之驚人。只要盡量於他的後方攻擊，不消一會，連體力也不明的不淨王機古里也會被自軍擊倒。









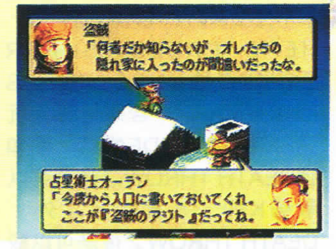
之後，鏡頭便會轉到滋路提里亞城內，狄利他捉拿了一名敵人並於眾大臣的面前證明了古路雲斯大臣（グルワンス大臣），要違背哥路他拿公爵（ゴルターナ公），於是便殺了他。之後，哥路他拿公爵另提一位王子繼承王位，於是，世人所稱的「獅子戰爭」便因此而開戰。

第二章——利用者與被利用者（利用する者される者）完
CHAPTER 2 —— THE MANIPULATOR & THE SUBSERVIENT —— END

第三章——虛僞的勇者（偽らざる者）
CHAPTER 3 —— THE VALIANT

鏡頭一轉，便到了比斯娜要塞（·ミ·ミ·ミ·ミ田），在該處哥路他拿公爵與他的部下開着戰時會議瞭解戰況，而其中的柯路蘭杜伯爵，因不滿哥路他拿發動戰事而被監禁。主角為了要尋找戰爭的幕後首腦而向王都路炸里亞出發，至其中一個中途站就是炭礦都市哥路蘭杜，在該處見到一人由於誤闖盜賊的基地而被追捕，於是主角便決定要為他脱離險境。





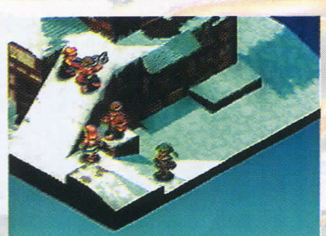
第二十二戰：炭礦都市哥路蘭杜（炭鉱都市ゴルランド）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：道具士×2／盜賊×4／話術士×1
過版條件：救助占星術士柯蘭（占星術士オーラン）

這一版基本上是要以速度取勝，因為在屋頂上的柯蘭根本是受不了太多的攻擊，而且，只要他一被擊倒的話便會立刻「GAME OVER」，所以是絕對不容忽視的。版面方面最好是將隊伍分成兩批進攻，一批為數三人負責對付敵方道具士及盜賊，另一批為數二人的則負責衝上去對付話術士。對付話術士的一批最好是用有長距攻擊加威力大的人物（如亞古妮亞斯的聖劍技），只要擊倒了話術士後，基本上可以開始鬆一口氣；至於另一批則主要先對付那些道具士，以防他們為敵人補給。至於那些盜賊最常用的是偷心，但只要能夠集中火力及好好利用亞古妮亞斯的聖劍技的話，要順利地過版及最得所有的寶物並不是一件難事。另外，當道具士向戰鬥不能的敵人使用了鳳凰尾後，使要立刻再次將他們擊倒，否則便會後患無窮且過不了版。最後一提，就是不要太過依賴柯蘭的星天停止，因為有時也會失手的。







主角將所有敵人消滅以後，柯蘭便詢問主角之名字，當他一聽見他的名字後竟然大嚇一跳，究竟發生了甚麼事呢？之後主角本想邀請他一同上路，可是由於各人要到的目的地不同，於是便暫時在此分別。在這地方作短暫停留之後，眾人便繼續向王都路札里亞進發（王都ルザリア）。後來得知柯路蘭杜不在這處，再加上主角由於說明不要戰爭的理由，因而弄至與兄長不和，於是便決定離開王都。在離開之前主角與他的妹妹亞路瑪（アルマ）再次相會，之後，主角從他的妹妹口中得知另一粒聖石的部份資料，可是條件是要主角一起帶她回修道院，這當然不行。突然，異端法官炸路毛出場，並說主角涉嫌與殺害樞機主教及拜邪神案件有關要協助調查，主角當然是反抗的，於是……



第二十三戰：路札里亞城內門（ルザリア城裏門）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：騎士×3／ 空手家×2／ 異端法官札路姆
過版條件：擊倒異端法官札路姆（異端審查問官ザルモゥ•ルスナーダ）

這一版在地形上，主角是佔盡優勢；可是在戰略上則較為頭痛。由於一開始只有主角及其妹於城牆上面，而剩下的隊友則在城牆後面，加上出入口只可容一人通過，所以於城牆上的主角最好是用長距攻擊來對付敵人，待隊友從城門的後方走出來後，才一起作大規模的攻擊。這一版雖然只有兩款敵人，可是也絕對不能大意，那些騎士除了懂得使用騎士的基本技外，更會使用風水師的攻擊技蔦地獄，中了的話除了扣體力外，更有可能會中STOP（令人物不能作任何行動及移動的招式）；至於空手家，大家也知道對騎士的近距攻擊是十分強的，所以亦要留意他們的行蹤。最後一提的就是那異端法官札路姆，他有一個算是令人心寒的扣式，就是HP回復移動，當每一次移動後便會補回HP；可是也不用太過擔心，由於本版之目標就是擊倒異端法官札路姆，所以只要他一進入攻擊範圍內，便全體集中火力攻擊，對付他用聖劍技極為有效，只要能將他打至瀕死狀態時便可過版。



將札路姆擊倒後便會與其他敵人一起消失，之後亞路瑪說如果不帶她一起去便不說出聖石的下落，主角在無計可施下只好答應，之後便向修道院進發。（註：往修道院之前，請先於城中購入大量的回復道具，因為之後是連續玩三版，而中途亦沒有任何可補給地方。）到了柯邦路修道院後，才發覺敵人已進攻到此地，並進入地下書庫尋找聖石，於是主角便將自己所擁有的聖石交給其妹，之後便進入地下書庫阻止敵人奪取聖石。





第二十四戰：地下書庫B2（地下書庫地下二階）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：龍騎士×3／ 時魔道士×2／ 道具士×1
過版條件：敵人全滅

這一版是會有新出的敵人龍騎士，他們的特點是攻擊力高，而且攻擊範圍更是兩格，所以一些體力及防禦力較差的隊員是不宜出戰。戰術方面，應先利用長距攻擊對付在下一層的道具士，只要他們一失去後援，對付餘下的敵人便會比較輕鬆。之後便要集合全隊的火力去攻擊那些龍騎士，可是在攻擊時有兩點要留意的，就是要集中火力攻擊同一敵人，以求盡快擊倒一人免除後患，另一就是千萬不要將隊員站得太集中，否則敵人的時魔道士一出招的話便會齊齊中招。只要將三個龍騎士消滅掉後，餘下的兩個時魔道士便會容易對付，要取去大部份的寶箱及水晶也不是一件難事。正如上文所提到，由於龍騎士的攻擊力是十分之高的，所以有效地回復自身及隊友的體力亦是致勝之道。





將B2的敵人全數消滅後，便繼續往B3去追擊餘下的敵人。到了B3後，遇見了其中一個敵人神殿騎士伊滋路杜，原來他已取得了聖石，之後並聲言如要取得聖石便先要擊倒他，主角當然不用手軟，於是另一場大戰又立刻展開。





第二十五戰：地下書庫B3（地下書庫地下三階）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：騎士×2／弓兵×2／召喚士×1／神殿騎士伊滋路杜
過版條件：擊倒神殿騎士伊滋路杜（神殿騎士イズルード）

這一版說上去並不太過艱難，只要自軍不要太過衝動的話，便會很容易過關。這一版的最主要技巧，就是好好地行用牆上面的地方，為何會這樣



說呢？皆因本版中，書架上的牆是可以容納人站於上面的，所以自軍大可利用這些地面作據點來攻擊敵人。版面攻略方面，一開始後便全軍走上去書架的上面，當然伊滋路杜也會走上書架上的，之後自軍便可利用長距攻擊（如：弓箭、槍……之類）去作先制攻擊，並順道扣他一些體力。由於剩下的敵人是不會那麼快便會走上來的，所以是可以專注於集中火力攻擊伊滋路杜。之後，



他便會走過來最接近自軍的十字路口並進行攻擊，由於他的攻擊十分之強，所以最好不要讓他攻擊到防禦力較低的隊友。再者便利用長距攻擊再加上聖劍攻擊，作全集中火力攻擊，不消一會便可將伊滋路杜打至瀕死狀態（皆因打至他成瀕死狀態便可過版）。





打敗了伊滋路杜後，便會與敵人一同消失掉。之後回到B1，這時敵人剛巧來到，並將主角的妹妹亞路瑪捉去，接着另一位神殿騎士飛古拉夫（即第一章中出場的白騎士飛古拉夫）便會出戰，並順道為了報殺妹妹之仇而與自軍對疊。





第二十六戰：地下書庫B1（地下書庫地下一階）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：騎士×2／弓兵×2／黑魔道士×1／神殿騎士飛古拉夫
過版條件：擊倒神殿騎士飛古拉夫（神殿騎士ウィーグラフ）

這是連續三版戰鬥之中最為難玩的一個版面，由於本身能夠最先攻擊的就是飛古拉夫，再加上他手上的不動無明



劍，除了攻擊力非常高之外，他更可以令到敵人不能作任何行動，這人物令本版的難度增加了不少，雖然情況是如此的差，不過，也有其過版的技巧，那就是在版面配置時，將主角及亞古妮亞斯（可用聖劍技的）放於最前排，而最後排則放置會用長距攻擊的隊友，當飛古拉夫攻擊之後，大伙們便要集中火力並衝上去圍着這可惡的傢伙攻擊，可是一次並不可能擊倒他的，之後他便會走開，自軍當然要追上去，還要不理會其他的敵人，全力去追擊他，另外在可能的情況下，應將自軍分成兩隊作夾擊戰，只要能一口氣將飛古拉夫擊倒便可自動地過版。此版中最為麻煩的就是那些弓兵及黑魔道士，他們最喜歡的就是「趁你病，攞你命」，經常向不能移動的人物落手，真是十分之討厭。





之後主角便追出去，可是也來遲了一步，亞路瑪被伊滋路杜擄帶走了，剩下瀕死的飛古拉夫，之後附在飛古拉夫身上的聖石跌了出來並說話，說如果能結合一起的話便會獲得不死的力量，接着飛古拉夫便與聖石結合一起並成了魔人比利亞斯，之後便消失了。再者，修道院的導師——神學家斯蒙（神学者シモン）便走出來並將一本記錄了有關聖石的書，名為姬路姆鈴聖典（ゲルモニーク聖典），書內除了記載聖石的資料外，還有教會醜惡的事情（可於地圖畫面中按BRAVE STORY（ブレイブストーリー田）的財寶中閱讀有關資料）。之後回到貿易城市多他中，遇到了一怪人，問主角有沒有看過姬路姆鈴聖典後，便說要救亞路瑪的話便帶着聖典到里奧菲利斯城（リオファネス城）。





第二十七戰：古洛古山丘（グローグの丘）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：見習戰士×2/ 弓兵×1/ 道具士×2/ 盜賊×1
過版條件：敵人全滅



之後便會發生了一段小插曲，就是公主及狄利他一起於教堂遺跡提起往事和二人的經歷。過了王都路札亞後，便會到下一版的戰場，去對付南天騎士團的逃兵。這一版基本上不是十分之難，只要好好地能夠利用地形便會勝券在握。本版的地圖中，只有一條路可以通過的，而當自軍成一直線排的話，敵人當然也會被引至排成一直線，並向自軍迎面攻擊的，如果可以足份地利用到亞古妮亞斯的聖劍技中的聖光爆裂破，便可以一次過擊倒不少的敵人，可是有一點亦要留意的，由於本版中敵人亦會有道具士出場，所以他們會為不能戰鬥的敵人回復戰鬥狀態，再加上道具士以外的敵人也會使用道具的，所以要加倍小心。最後一提，就是當有機會的話，不妨將可使用長距攻擊的人物放置/ 移動到一些地形較高的地方，令他可以將攻擊範圍增加，所以，在這一版要將寶物及手晶全取到手絕不是一件難事。







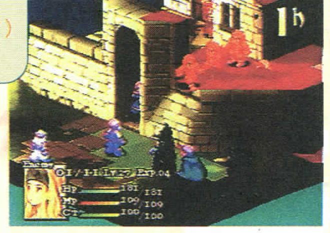
過版後，柯蘭便會再次出現，原來他是南天騎士團的人，為了追捕這些逃兵而來的，原本他與主角應是敵對的，可是由於他今次的任務只是追捕逃兵，於是便任由主角離開，經過了一輪談話後，柯蘭又回去了。之後全隊便向下一站城塞都市也多進發。在那處看到了兄妹吵架，那男的是於多他中遇見的人，名叫馬拉古，之後里奧菲利斯軍的忍者便會出場，接着那女的便走出城外希望自軍能救助她。





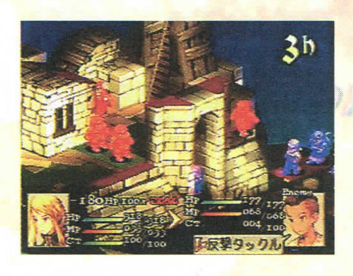
第二十八戰：城塞都市也多（城塞都市ヤードー）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：召喚士×2/ 忍者×3/ 天冥士馬拉古(天冥士マラーク)
過版條件：救助天道士立花（天道士ラファ）





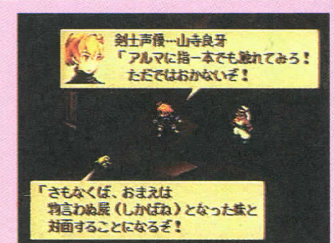
這一版亦會有新出的敵人種類——忍者，他們的特點是可以一次過裝備兩件武器，令攻擊力增強，如果隊伍中有人是懂話術的話，不妨勸誘一隻來用。至於版面方面，由於開始時已處於不太好的位置上，所以最好是能夠盡快經樓梯衝上去攻擊敵人。本版中最好是能夠是先利用亞古妮亞斯作前峰，將天冥士馬拉古擊倒，之後再全體衝上去，將懂得使用廣範圍攻擊的召喚士擊倒，最後的才集中火力將忍者逐隻擊倒。可是如果途中可以攻擊忍者的話便不要放過，因為忍者的體力亦十分之高，如果不預先打去他們一些體力的話，到最後要消滅他們時便會十分之辛苦。另外，當剩下最後一隻忍者時，不妨將他的體力扣下了大半，之後便用可使用話術的隊友作近距離勸誘，一次不行就作另一次，總有一次是可以成功將他變成同伴的。可是進行此攻擊前最好是先將寶物及水晶取去，否則拉了人入隊後便立刻過版令至取不到寶物及水晶。





之後主角便和天道士立花於貨倉中談起往事及為何要戰鬥，正於談話之際，馬拉古利用傳話青蛙叫主角及立花要趕快到里奧菲利斯城，否則亞路瑪便會被殺，於是於城中作補給過後，便繼續向里奧菲利斯城進發。在途中，會經過一個名叫優果森林的地方，那處出了名多怪物的，當然自軍也會遇到，於是另一場大戰便開始。





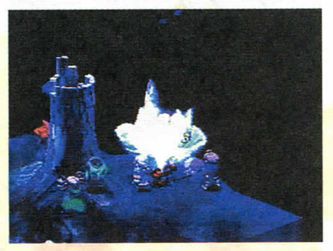
第二十九戰：優果森林（ユーグォの森）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：時魔道士×2/ 黑魔道士×2/ 喪屍×3
過版條件：敵人全滅

這版有兩個麻煩的地方，就是人（幽靈？）加上怪物的陣營，怪物的LEVEL幾乎和隊中各人差不多；其次是那些敵人全是幽靈的關係，當擊倒他們後，倒數計到0後是不會變成寶箱或水晶的，反而會復生，這樣當然對自軍極為不利。所以本版的唯一要點就是「快」，敵人進入攻擊範圍內時，便要立刻集中全軍火力攻擊，當消滅了第一隻後，便要以盡快並以最有效的攻擊去消滅第二隻，如此類推。另外，當敵人聚集在一起時，就是使用廣範圍魔法攻擊的最好時機，這樣可以一次過收拾不少的敵人。還有，如果各人的LEVEL足夠的話，可以於進入此版前先轉職為龍騎士，並裝備槍或茅之類的武器，因為用這兩種武器對付敵人是極為有效的。最後一提，就是由於敵人大多是幽靈的關係，亞古妮亞斯的聖劍技的攻擊力是會大大增強，幾乎一招也可扣過敵人90HP。













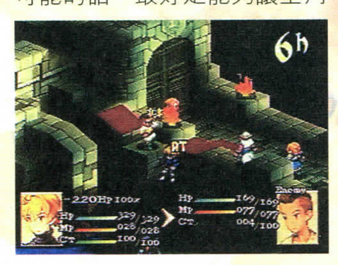
當主角通過了優果森林後，里奧菲利斯城便近在眼前。之後鏡頭便會轉到城內大殿，那時百靈天大公爵與神殿騎士和路馬路夫（神殿騎士ヴォルマルフ）正協議結盟的事，可是談判破裂，於是便在大堂發生戰鬥。與此同時，主角的隊伍亦到城門前，於是天冥士馬拉古便走出來迎戰。（註：由於往後會有連續四場戰鬥，又沒有可補結的地方，所以請先回村預買大批回復體力道具。）

第三十戰：里奧菲利斯城城門（リオファネス城城門前）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：弓兵×3/ 騎士×3/ 天冥士馬拉古
過版條件：敵人全滅

這一版有一個可惡的地方，就是有一位騎士是會懂得浮遊術，而且是站在一個不能看見的死角位，要待他走出來時才能看見。另外，在人物配置方面，不妨將擁有高攻擊力的人物放於第一隊，當馬拉古走下來時，便給他致命的一擊，將他擊倒後便會自動消失，接着立花也會跟着消失去追馬拉古。剩下的敵人當然是由自軍去收拾，收拾了城門前的騎士後，便要盡快衝上去將上面的三個弓兵全收拾，因為還在下面的同伴是抵受不了太多從上面的攻擊，自軍是可以利用城門旁的通道衝上去，如可能的話，最好是能夠讓主角及有聖劍技的亞古妮亞斯上去，使能盡快將上面的弓兵消滅，之後，全隊人便衝上城門頂，有長距攻擊的隊友則找一個高的據點幫忙攻擊剩下的騎士，當剩下最後一個時，不要立刻擊倒他，待取下餘下的寶箱及水晶後才一招解決他。









將城門的敵人全數解決後，城門突然開啟，並且有一個受了傷的騎士爬出來，說城內有一隻怪物，於是大伙們便入內調查。之後，鏡頭便會轉到亞路瑪處，在牢中突然有一位受了重傷的騎士走入來，並叫她盡快離開此處，於是亞路瑪便離開監牢。之後，主角便入了城中的大堂，並遇見了飛古拉夫，於是另一場大戰又再次開始。（註：接着會連續有兩場戰鬥而中間是沒有SAVE POINT的。）





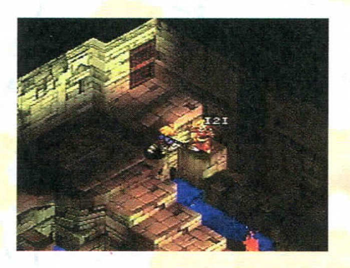
第三十一戰：里奧菲利斯城城內 1st ROUND（リオファネス城城內）

自軍最高出場人數：5（但正式出場的人物只有主角一人）
出場敵人：神殿騎士飛古拉夫
過版條件：擊倒神殿騎士飛古拉夫

最恐怖的戰事又來了，是一對一的戰鬥。進入此版之前，本人建議先讓主角「學會及使用」以下三種能力：SPEED SAVE、HP回復移動及EX-POTION（EX藥），而EX-POTION的存量最好是有三十個或以上。這一回根本是消耗戰，主要是看玩者有POTION的數量而決定勝負。由於他的攻擊一扣便是140HP，所以基本上不到兩扣便可將主角擊倒，但也有其應付方法，就是被攻擊後向上走，利用HP回復移動來回復少量HP，之後再用EX-POTION回復大量HP，接着飛古拉夫當然是會再次向主角攻擊，可是由於主角自身已使用了SPEED SAVE，因此當過了一段時間後，是可能會變成主角行動兩次才到他行動一次。另外，一點就是留意着主角的HP，由於回後HP移動是會自動補回一定的HP，所以一知道下一次移動後主角的HP會高過140時，便是攻擊飛古拉夫的最好時機，當主角攻擊了他後，他在下次行動時一定會攻擊主角至瀕死狀態的，但不用怕，只要再次向着他移動後再使用EX-POTION便可。由於飛古拉夫是不能自補體力，只要維持這個戰法便可將他打至半死。







當主角將飛古拉夫打至半死之後，他便會在主角面前自動消失，之後他便會再次在大堂的上方出現，並變成魔人比利亞斯，之後自軍餘下的隊只亦趕到，利亞斯眼見自軍有同伴，於是另外變出三隻惡魔出來。一場大規模的生死戰便立刻展開。（註：無SAVE POINT。）





第三十二戰：里奧菲利斯城城內 2nd ROUND（リオファネス城城內）

自軍最高出場人數：5「使用進入第三十一戰前的配置位置」
出場敵人：惡魔×3／魔人比利亞斯
過版條件：擊倒魔人比利亞斯（魔人ベリアス）

這一戰簡直是惡夢，敵人的攻擊強得令人不可相信，因此之前的配置不應放置體力及防禦力低的隊員，否則全滅的機的機會是100%。版面方面，魔人的攻擊扣體力不下於100HP，另外他的特別攻擊又會令隊員發生不同程度的異常狀態，如：混亂、睡眠之類，加上他變出的三隻惡魔攻擊力亦是十分之驚人，基本上除了要有技巧外，更要有運氣才能過版。戰術方面，照理應先暫不理會那魔人比利亞斯，全體衝過他並衝上去先對付三隻惡魔，由於是惡魔的關係，所以對於亞古妮亞斯的聖劍技攻擊的防禦力是比較弱的。作全體集中火力擊倒那三隻惡魔後，便將攻擊焦點集中回魔人比利亞斯的身上，由於他的攻擊實在是太過強橫，所以在中段一定要為隊員作體力補給，另外，也可能會有隊員在戰鬥途中被打至戰鬥不能，但管不了那麼多，繼續攻擊那魔人比利亞斯，直至隊有的COUNT到0時才救活他。只要不斷的攻擊，就算是攻擊力這麼強的魔人比利亞斯也會被自軍打倒。







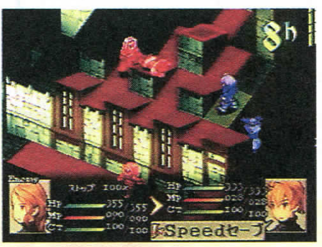
被打倒的魔人之後便會爆炸，並留下聖石。之後鏡頭便會轉向亞路瑪，她進入大殿後看見了這麼多受重傷的人當然非常害怕，之後發現神殿騎士伊滋路杜還有一些氣息，於是便走過去，接着，伊滋路杜便叫亞路瑪拿去他身上的聖石並説一定要交給主角，之後便呼出了最後一口氣。跟着，和路馬路夫便出來並看見亞路瑪身上懷有聖石，於是便再次將她帶走。之後，立花在屋頂與百靈天大公爵（バリンテン大公）對峙，原來立花及馬拉古的殺親兇手就是他，聽到了這事的馬拉古於是便走上來，正當百靈天想射擊立花時，馬拉古一手便推開她，當然中槍的就是馬拉古。接着艾路姆多亞侯爵的手下便一手將百靈天「拋落街」，原來他也是希望得到聖石，於是另一場聖石爭奪戰又開始。



第三十三戰：里奧菲利斯城屋頂（リオファネス城屋上）

自軍最高出場人數：4
出場敵人：妮狄（レディ）/ 斯利亞（セリア）/ 艾路姆多亞侯爵（エルムドア侯爵）
過版條件：保護天道士拉花

這一版可能會令你大發雷霆，那些敵人出的特別招式竟然是100%中招，離晒大譜！但也有其解決辨法的，就是本版的過版條件設定，基本上是只要將艾路姆多亞侯爵打至瀕死狀態便可過版；可是由於他的手下妮狄及斯利亞是會使用令人不能行動及移動之魔法，而且是百份之百一定會中招的，再加上艾路姆多亞的劍技的攻擊力也不弱，所以也會存在着一定難度。但是這版亦有其弱點，就是他們使用的停止魔法只可用於對付二人，所以剩下的隊員便可立刻衝去攻擊艾路姆多亞，而艾路姆多亞對於近距攻擊的防禦力亦很弱，很容易便可將百多HP的他打至瀕死狀態。最後，就是他的手下妮狄及斯利亞除了懂使用停止攻擊外，更會使用即時戰鬥不能的技巧，而且也是100%中招的，所以要特別小心。





被打至半死的艾路姆多亞當然立刻逃走，並對主角說如果要他身上的聖石，便到蘭比利城（ランベリー城）。接着，到了天光時，拉花抱着哥哥的屍體傷心，突然其中一粒聖石對馬拉古有反應，之後主角以為馬拉古可能因聖石變成怪物；可是剛考相反使他復活。主角在大殿中找到了其中一粒聖石，之後主角才明白原來聖石會變成邪惡或善良是看使用者的心而改變的。戰事方面，由於北天騎士團一直沒有進展，於是便決定總動員準備攻擊比斯娜要塞（ベスラ要塞）。接着，天道士拉花及天冥士馬拉古便會加入隊中成一份子。





第三章——虛偽的勇者（偽らざる者）完 CHAPTER 3 — THE VALIANT END

第四章——爲了愛（愛にすべてを）

CHAPTER 4 —— SOMEBODY TO LOVE

回到一片死寂的城堡搜查亞路瑪，可是找不到，馬拉古說亞路瑪可能是被神殿騎士團團長和路馬路夫帶去教皇總部的米倫杜（ミュロンド），於是主角便決定到謝路天尼亞（ゼルテニア）找狄利他，查查有關和路馬路夫的資料後才作決定。另一方，在謝路天尼亞城，柯路蘭杜伯爵（オルランドゥ伯）的軍隊在戰役中失利，之後便詢問他的兒子占星術士柯蘭有甚魔發現，原來在機工都市哥古（機工都市ゴーク），發現到有關聖石的資料，而教皇亦希望得到這些資料及聖石，當然柯路蘭杜亦不會容易將聖石交給神殿騎士團的人。之後在城中補給後，便開始往謝路天尼亞出發。







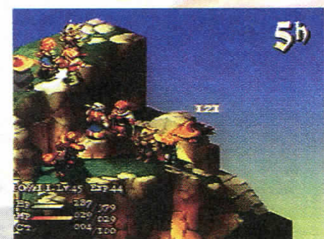


第三十四戰：杜古娜山路（ドグーラ峠）

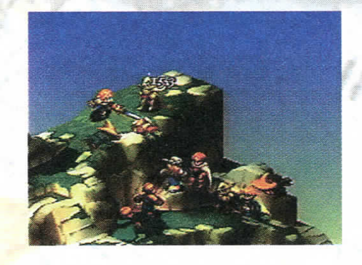
自軍最高出場人數：5
出場敵人：騎士×1 / 黑魔道士×2 / 弓兵×1 / 龍騎士×2
過版條件：敵人全滅

往謝路天尼亞路途中的第一個站，由於駐守在這處的士兵不讓自軍通過，那只好動武來解決。這一版敵兵是會分成兩個小隊，於山路上方有兩個敵人，而其餘的敵人則在下方的山路，所以版面攻略方面，可以只派亞古尼亞斯一人攻擊





上方的敵人，這樣做會有一定好處，除了可以快些將上方的敵人收拾外，更可將下方的敵人引上來，減少了其他隊友的壓力。至於餘下的隊員，則全力進攻下方的龍騎士、騎士及黑魔道士，特別是黑魔道士，如果有機會的話最好便盡快將他們擊倒，由於自軍是集中火力攻擊的，當然只要他一使用攻擊魔法便會傷及多人，所以不得不留意。只要將版面上的弓兵及黑魔道士消滅掉後，剩下的騎士及龍騎士便會容易對付。另外，相信在那時的LEVEL也該夠資格成為龍騎士的，所以不妨試用一下龍騎士攻擊的威力。





通過了杜古娜山路後，下一個中途站就是自治都市比路比尼亞。可是當主角一進入該處便有另一場的戰鬥在等待着他們，另一位的神殿騎士美莉亞多露為了要報殺弟之仇而來到比路比尼亞，而他的弟弟就是神殿騎士伊滋路杜，可是伊滋路杜並不是主角殺的，而是魔人比利亞斯所殺，但是美莉亞多露仍然不信，這只好與她對疊。



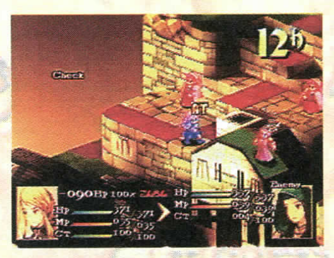


第三十五戰：自治都市比路比尼亞（自治都市ベルベニア）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：召喚士×2／忍者×1／弓兵×2／神殿騎士美莉亞多露
過版條件：擊倒神殿騎士美莉亞多露（神殿騎士メリアドール）

本版再次有忍者出場，而且是女忍者，如果喜歡的話不妨利用話術將好拉入隊中。版面攻略方面，如果可以好好地利用龍騎士移動及跳躍力高的特點，基本上是很容易便會完成此版。一開始後，便立刻衝上去，並利用聖劍技或龍騎士的跳躍攻擊技去集中火力攻擊美莉亞多露，就算只是在下方的隊友也不要放過機會，使用長距攻擊去攻擊她，只要將她打至瀕死狀態便後，便可過版，跟本是可以不用理會其他的敵人，最重要的要點就是集中全隊人的火力攻擊，以求盡快過版；不要與她「嘆慢板」，將其他的敵人消滅後才攻擊美莉亞多露，皆因她一種的攻擊——強甲破點突，是會將人物身上的盔甲破壞，就算消滅全部敵人後過版，那些獎金也不夠你買回一兩套盔甲。





之後，被打至半死的神殿騎士美莉亞多露，便會與其手下一起消失在主角之前，並說下一次自軍便沒有這麼好運，可以打倒她（唉……真是大口氣的女人）。主角等人於城中補給過後，便向下一站飛娜斯河進發。





第三十六戰：飛娜斯河（フィナス河）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：陸行鳥×3／紅陸行鳥×3
過版條件：敵人全滅

哇！……有冇搞錯！怎麼會這麼勁的？這一版的其中一個特色，就是所有出場的陸行鳥的LEVEL，是非常之接近自軍人物的LEVEL，特別是那些紅陸行鳥，牠們會使用陸行鳥隕石，這攻擊的威力十分之驚人，最低也會扣100HP，只要中兩、三次便會立刻變成戰鬥不能。另外，這一版若果要進入有水的地方時，請先調查清楚該處的水深，一但走進了水深2或以上的地方時便不能作出攻擊行動。版面攻略方面，該盡量使用龍騎士的跳躍攻擊，去先攻擊那些紅陸行鳥，將三隻紅陸行鳥打敗後，才攻擊餘下的陸行鳥。本版出場的陸行鳥如以往出場的一樣，除了紅陸行鳥外，那些陸行鳥是懂得回復體力能力的，所以在攻擊牠們時，最好是使用集中火力方式，逐隻逐隻擊倒。最後就是本版的陸行鳥是不可能用話術引誘牠們入隊的，大家可以慳番口氣。







過了飛娜斯河後，謝路天尼亞城便近在眼前，於是各人便開始進城。之後，主角便約了狄利他在城中的教堂會面，之後並得知他的目的，是為了要暗殺兩位公爵，之後再令自己成為這個國家的君主。後來，外面傳來一把聲，原來異端法官札路姆已包圍了教堂並想捉拿主角，可是主角是沒有這麼容易便被捉的，於是便與狄利一起攻擊札路姆的部隊。





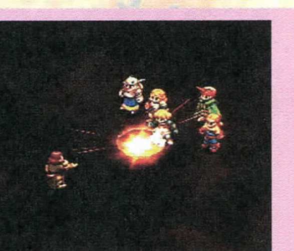
第三十七戰：村外的教堂（町外れの教会）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：騎士×3／陰陽士×2／異端法官札路姆
過版條件：擊倒異端法官札路姆

這一版的進攻路線只有一條，所以別無其他的路線可以選擇。另外，屬自軍的狄利他是不能控制的，可以任由他幫忙攻擊敵人，就算是打至戰鬥不能也不要緊，因為他是不會死去的。版面攻略方面，應首先處置「對付」迎面而來的三個敵騎士，從中亦可順道協助狄利他作援助攻擊。另外當全軍集中攻擊騎士的同時，敵人的陰陽士是有可能用攻擊魔法LOCK ON着自身，這時當到了自身行動時使用跳躍攻擊便可以輕易避過，這方法的好處是一來可以避過敵人的魔法攻擊，二來是可以用跳躍攻擊去進行反擊。將騎士們擊倒後，便攻擊那些敵陰陽士，當然從中狄利他也會作出援手。最後剩下的就是異端法官札路姆，這傢伙雖然回復魔法十分之強，可是他的防禦力則十分之差，只要狄利他一人也可輕易將他擊倒，但是若果中途狄利他被人打至戰鬥不能的話，便要由自軍去解決，方法就是先讓他作一次行動，之後，便要集中用跳躍攻擊去將他擊倒，由於他的CHARGE TIME不是太快，所以只要中兩三招便能將他擊倒。



戰鬥後，主角便向狄利他說出來謝路天尼亞的目的，之後有一位奇怪的女魔道士出現，原來她是狄利他的助手，名叫巴露姆呼娜。並提供了情報說兩軍準備到比斯拿要塞進行決戰，於是主角便決定要到該處去阻止這場戰爭，並找尋柯路蘭杜伯爵，希望可以一起去破壞教皇要征服全國的野望，之後於城中作好補給後便向比斯拿要塞進發。而其中一個中途站就是比多沙漠，到了沙漠後，便遇見了神殿騎士巴路古，他說今天風和日麗，最好便是做實驗，剛巧自軍來到便拿自軍做實驗，之後便打拋出了一件物體，爆炸後便放出毒氣令全員中毒，接着巴路古便決定想乘機打敗自軍，於是……



第三十八戰：比多沙漠（ベッド砂漠）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：騎士×2／弓兵×2／黑魔道士×1／神殿騎士巴路古
過版條件：擊倒神殿騎士巴路古（神殿騎士バルク）

這版一開始便有一件極之「大鑊」的事，就是全隊人均中了毒，所以首要的工作就是找一位隊員為各人解毒，之後，便盡量集中火力去攻擊神殿騎士巴路古，例如：大部份的人都使用跳躍攻擊去攻擊他。但是，與此同時，亦應照顧一些隊員避免受到敵人的集中火力式攻擊，只要使使用集中火力式攻擊並將神殿騎士巴路古擊倒後，便可立即過版，而不需再攻擊餘下的敵人，既省時、又快捷。敵人實力方面，由於敵人之弓兵是很容易可以站在較高的位置攻擊，再加上經常用CHARGE攻擊，令自軍受傷程度大增；另外敵騎士的近距



攻擊也是不弱的，所以要避免他們衝過防衛線去攻擊作後援攻擊的隊友；最後一位就是神殿騎士巴路古，他除了可以放出冰塊攻擊（扣100至190HP）外，由於他也是一位機工士，因此射擊手腕（令中招者不能行動）及足之封印（令中招者不能移動）也懂使用，中了招可不是好受的。



將神殿騎士巴路古的部隊擊退後，各人便繼續向比斯拿要塞進發。之後在要塞內，柯路蘭杜伯爵因被懷疑謀反，於是便被關在牢中，接着自軍便開始正式進攻比斯拿要塞。（註：下一版是會兩個版面可





供選擇，分別是比斯拿要塞南面及北面城牆，由於兩個是不同的版面，因此會分別作出攻略，可是無論玩哪一版，之後均會再次合流的。另外以下是會玩兩個版面而中間是不可能作補給，請留意。）

第三十九戰之戰場一：比斯拿要塞南面城牆（ベスラ要塞城壁南）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：騎士×3／弓兵×2／盜賊×1／忍者×1
過版條件：敵人全滅

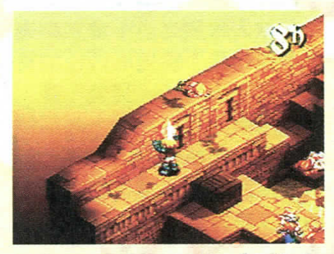
本版中，由於那三隻騎士離開自軍太遠，在第一次的行動中是絕不可能走到過來並使用近距攻擊的，就算是攻擊也只是一些扣十分少體力的投石，所以倒不如將攻擊注意力集中在城牆上面的弓兵、盜賊及忍者還好，如果隊中大部份人都是龍騎士的話便會更好。首先在第一次的攻擊中，最好不要使用任何跳躍攻擊（但使用普通技或立刻有效的攻擊技），因為攻擊目標是有可能會走開，令攻擊失敗，讓敵人行動過一次後才作攻擊，另外選定目標亦是一大學問，要選那些CHARGE TIME值低過50以下的目標，跳躍攻擊成功的機會才會大增。將上面的弓兵、盜賊及忍者消滅掉後，才遂個遂個的將騎士擊倒。可是有一點要留意的，就是不要一下子將所有敵人擊倒，最好是留下一個，待取下所有的寶物及水晶才將他擊倒。由於敵人也不太過強勁，所以要全數取得這版的寶物及水晶絕不是一件難事。

這邊的戰事完結了，現在，就由另一方面——「比斯拿要塞北面城牆」，為各位作出攻略。











第三十九戰之戰場二：比斯拿要塞北面城牆（ベスラ要塞城壁北）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：龍騎士×2／弓兵×2／召喚士×1／空手家×1
過版條件：敵人全滅

這版相對於南面城牆，難度的確是高了少許，但是也有方法可以過關的。首先在地形方面，由於一開始已有弓兵在城牆上面攻擊，因此此版最好是先派亞古妮亞斯衝上城牆上面，將 面的召喚士擊倒，之後才攻擊上層的弓兵。另一隊的人則首先集中火力將空手家擊倒，之後才增援亞古妮亞斯及攻擊餘下的龍騎士，由於今次出場的龍騎士也懂得使用跳躍攻擊所以亦要小心，現在就說明一下對付那些龍騎士的特別方法，當龍騎士使用跳躍攻擊，在攻擊完成之後便會回到起跳的位置，所以當見敵人使用跳躍攻擊時，便要記住他起跳的位置，之後到自身行動（使用跳躍攻擊）的時候，便將攻擊目標選定為該格，就算是沒人也選定該格，這樣的做法，便會造成敵人攻擊完成後，並回到原位時，便會版自軍的攻擊擊中。當然，敵人也是可以用同樣的方法來對付自軍。將大部份的敵人消滅後，亦是和版所提到的，殺剩一個敵人，待取下所有寶物及水晶後才給與致命的一擊。













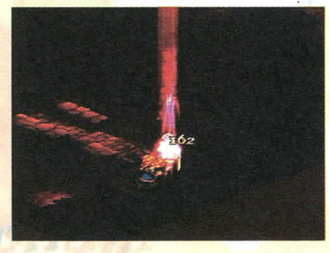
之後，主角便要想辦法令到北天騎士團及南天騎士團發生大規模的戰事，接着，主角來到水庫附近，突然想到可以利用水攻來阻止雙方爆發戰事，可是，水庫的水閘是被敵人守着的，於是只好作另一次的戰鬥。另外，北天騎士團的主腦——拉古公爵被他的部下刺殺了。



第四十戰：比斯拿要塞水庫的水閘前（ベスラ要塞水門前）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：騎士×4／弓兵×2／黑魔道士×2
過版條件：打開水庫的水閘





這一版，大家可以盡情地殺過片甲不留，這版就算是將所有敵人殺清光也不會立刻過版，但如果不能達成條件的話便永遠不能過版。另外一提，就是本版中站在水庫上的兩個騎士是永不移動的，只要不要太過接近便不會被他們攻擊。版面攻略方面，第一隊的配搭最好是主角、亞古妮亞斯再加上一人；第二隊則是馬斯他狄可再加多一位龍騎士。主角那邊的一隊，則首先全力對付那兩個會移動的騎士，之後再利用跳躍攻擊去擊倒還在上方的弓兵；至於馬斯他狄可的一隊，則最好是先移動後再攻擊那兩個黑魔道士及最上方的弓兵，為何要移動後才攻擊呢？那是因為要避免黑魔道士在落地處預先發動魔法，待攻擊完畢後會被發動的魔法擊中，但這並不是百份之百可以避過，但比被敵人直接攻擊還好。將會移動的敵人擊倒後，便將站在水閘掣的兩個騎士消滅，可是一定要讓敵人的屍體消失後才可拉動水閘掣，另外，只拉了一邊是沒用的，要將另一邊也開啟才可以打開水閘。









將水閘打開後，水便將整塊地浸透，令到不能戰鬥。之後，主角等人便進入要塞的監牢救出了柯路蘭杜伯爵，再者他亦會加入成隊中的一份子。第二天，狄利他便走進要塞的宮殿並將高路狄奈公爵殺死，由於兩大陣的指導者均相繼被殺，結果教皇提出的調停方案不被接納。接着，主角為了繼續找尋妹妹亞路瑪的下落，而開始向蘭比里（ランベリー）出發。在途中經過貿易都市札姬杜斯（貿易都市ザーギドス）時，有一位小女孩希望主角能幫她買一技花，既然只是一元（1 GIL）一技，倒不如買下了才算。在那處補給過後，便向下一個目標——姬路美娜斯山岳進發。







第四十一戰：姬路美娜斯山岳（ゲルミナス山岳）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：盜賊×2／弓兵×3／忍者×1
過版條件：敵人全滅

來到這一版，基本上各人的LEVEL已是超了班，再加上柯路蘭杜的劍聖技更幾乎是天下無敵，所以要過這一版也不會太難。版面攻略方面，最好是先利用跳躍攻擊技將版面上所有的弓兵全數消滅掉，之後才慢慢對付「折磨」餘下的敵人，由於本版的地形是屬於山岳地帶，所以若弓兵佔據了山上的位置時，便會對自軍做成皮顛大的威脅。另外，那些盜賊亦不得不注意，因為他們會使用偷心「誘惑」技巧，如果他們成功地對任何一位隊員使用偷心技巧，對於自軍的損害便會更大。由於這一版可以説只是「過場」的一版，大家不妨打剩一個敵人，待取下所有寶物及水晶後才收拾殘局。













第四十二戰：波艾斯卡斯湖（ポエスカス）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：喪屍×2／弓兵×2／召喚士×1／陰陽士×1
過版條件：敵人全滅

這一版的其中一個特色與曾經到過的優果森林一樣，就是那些敵人是會復活的，所以這一版的其中一個要點就是速攻。由於版面中大部份的敵人都站在比較高的地方，所以如果不衝上去攻擊敵人的話，對於自軍來說是十分之不利的，一開始後，自軍的大部份隊員均應向高台方面衝過去，只剩下一至二人去對付在下方的兩個喪屍。亦由於一個TURN內是絕不可能一口氣衝上去的，如可以的話，一些可以在移動後立刻在版面上消失的人，如：龍騎士的跳躍技，便應盡量使用，以免反被敵人攻擊。另外，由於三個懂得使用長距離攻擊的敵人：弓兵及召喚士，均站在比較高的地方，所以衝上去後要優先解決掉的就是此三個敵人。只要將這三敵人解決後，對付剩下的敵人便會比較輕鬆；可是輕鬆得來也要快，因為正如上文提到，這些敵人在過了戰鬥不能倒數後是會自動復活的，而且補回的體力也不少，如果一次過有多數的敵人復活的話便大事不妙。





戰鬥過後，鏡頭會轉到伊古洛斯城，原來主角的其中一位兄長大斯黑暗卿，是一直與教會有秘密交往的，今次教會的人交與一粒聖石希望大斯黑暗能夠接受，可是卻被另一位兄長聖騎士札路巴古在門外偷聽到。之後，主角的大軍便向下一個地方蘭比里城進發，一進城後，便發覺有些奇怪，竟然空無一人，正當主角想一人入去時，敵人突然出現，原來他們是埋伏好的，於是便開始另一場戰鬥。（註：以下將會進行三場戰鬥，而中間只有SAVE POINT而不能作任何補給，請先於進去前在村中買下大批回復用道具。）





第四十三戰：蘭比里城城門（ランベリー城城門前）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：妖怪×4／妮狄（レディ）／斯利亞（セリア）
過版條件：敵人全滅「但實際上只要將妮狄或斯利亞其中一人擊倒便可。」

由於本人曾説過妮狄及斯利亞並不是人，可以使用令人STOP的魔法而且100%中招，所以一開始後，主角是一定中招的，亦由於此，本版的主要攻擊便會交由其他的隊員負責。一開始後，便派其中一位攻擊力奇高的隊員，如：柯路蘭杜伯爵的劍聖技，衝上去先將城門上的妖怪消滅掉，之後，便以再次向上移動，當時，妮狄已是走了過來向自軍其中一位隊員使用了STOP魔法，並停留於此處，於是便應該趁機向走過去攻擊妮狄給他致命的一擊，只要將妮狄擊倒後，戰鬥便會立刻中止，而她們便會叫主角想救回妹妹亞路瑪的話便進城決一死戰，之後她們二人及所有怪獸亦會隨之而消失，於是就於此情況下自軍獲勝。另外有一點要提的，就是當只有一人作主戰攻擊時，其他人也不要站在一旁，就手旁觀的看好戲，他們也應找機會攻擊其他的敵人。











之後，在大廳之中，艾路毛多亞侯爵及神殿騎士火路馬路夫（神殿騎士ヴォルマルフ）正在商着談事態的發展，不久之後妮狄及斯利亞便回來報告自軍正入侵城內，於是艾路毛多亞侯爵、妮狄及斯利亞三人便來出來與自軍迎戰。（註：不能補給，但有SAVE POINT。）



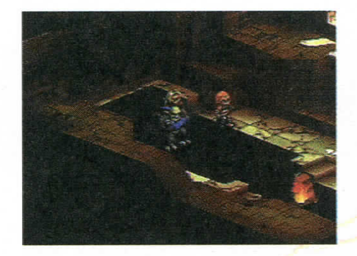
第四十四戰：蘭比里城城內（ランベリー城城内）

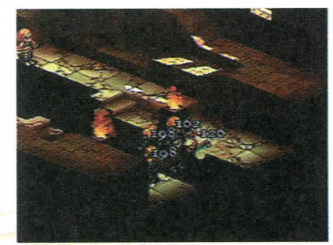
自軍最高出場人數：5
出場敵人：艾路毛多亞侯爵/ 妮狄/ 斯利亞
過版條件：擊倒艾路毛多亞侯爵（エルムドア侯爵）

竟然過版條件就是擊倒艾路毛多亞侯爵，那就可以不用手軟，全力攻擊他吧！可是他的兩個手下妮狄及斯利亞這麼厲害，那該怎辦呢？其實方法



是有的，可是可能會比較取巧一些。方法一：道具中有一種介指名叫翡翠介指（ヒスイ指輪）的，只要買多一些並將其裝備在出戰的各人身上，便可以完全避過妮狄及斯利亞的STOP魔法攻擊，好讓各人能專心全力攻擊艾路毛多亞；另一方法就是找一至二人全力攻擊妮狄及斯利亞，擊倒了她們之後便會變成惡魔，而不能使用STOP魔法。但以上兩個方法都不是算是最好的，最好的





方法就是開始後，不管三七二十一，將攻擊火力全數集中於艾路毛多亞身上，但是要留意艾路毛多亞的廣範圍魔法攻擊，只要一中招的話，除了混亂外，更會有其他不同的異常狀態，只要將艾路毛多亞打倒後，便會立刻過版，不用理會那妮狄及斯利亞的。



將艾路毛多亞打倒後，他便會逃走，之後有一把聲傳出來，說主角如果想救回妹妹亞路瑪的話，便到地下的墓地處，主角當然是不效過他追落去的。追到之後，艾路毛多亞說亞路瑪當然不在這處，之後還變出了兩個幽靈騎士及三個骷髏出來要攻擊自軍，就在此時神殿騎士美莉亞多露再次出場，並看見了整個事件，於是她也幫忙對付怪物。





第四十五戰：蘭比里城地下墓地（ランベリー城地下墓地）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：死之天使札路艾那/ 騎士×2/ 骷髏×3
過版條件：擊倒死之天使札路艾那（死の天使ザルエラ）

過版的條件與上一版大致相約，也是主要擊倒一個人物便能過版，可是今次有些分別，就是那札路艾那是不知道他的各項能力的，亦即是話只能以判斷方式去擊倒他。其實，對付他的方法與以前的一樣，就是將火力主要集中攻擊本版的目標，不用理會其他的敵人；可是，如果大家不想傷亡慘重的話也別有他法的，那就是先派人衝上去將兩個騎士收拾掉，之後才攻擊札路艾那，當敵人的骷髏追上來後，才一邊對付骷髏，一邊對付札路艾那。雖然神殿騎士美莉亞多露也會幫忙攻擊敵人，但看來似乎不太可靠，不要盡信於她。另外有一點可供參考的，就是擁有劍聖及聖劍技的隊友，不妨多利用聖光爆裂破或無雙稻妻突去攻擊，因為這兩種攻擊對於攻擊怪物是特別有效的。另外要留意一點的就是札路艾那的魔法攻擊——惡夢，這攻擊幾乎是100%中招的，而且中的人會有睡眠或死之宣告等狀態，如果不盡早擊倒札路艾那的話，自軍的戰力便會大大下降。美莉亞多露







經過這一輪激烈的攻擊後，有1200多HP的札路艾那也會被打倒爆炸，之後當然就是剩下聖石，再者美莉亞多露為以前不明不白的事而向主角道歉，並要求主角讓她入隊，並順道去報弟弟被殺的仇，主角沒有理由拒絕她的要求，於是便由她加入隊中。之後，下一個要到的目的地就是主角的故居——伊古洛斯城。之後便會進入另一段小故事，是說明柯路蘭杜伯爵並不是殺害高路狄奈公爵的兇手及女王奧維利亞（以前是公主）在偷聽中得知狄利他是利用她去做一個新的王國。到了伊古洛斯城的主角發覺城門沒有衛兵十分之奇怪，於是便決定走入去查個究竟，原來札路巴古要殺死自己的兄長大斯黑暗，因為他背叛了家族，之後有大批騎士想逮捕札路巴古，就在此時主角回來，於是一場家族兄弟殘殺戰便開始。（註：以下會連續玩兩版而中間沒有SAVE POINT及補給站。）



第四十六戰：伊古洛斯城城內 1st ROUND（イグーロス城城内）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：大斯黑暗卿／騎士×5
過版條件：擊倒長兄．大斯黑暗卿（長兄．ダイスダーグ）



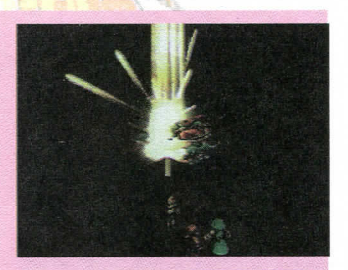
這部份，要一口氣衝上橋上攻擊大斯黑暗根本是不可能的，由於他也會使用聖劍技，如果只顧衝上去攻擊的話，在還未攻擊到他前，自軍便已全軍覆沒。所以良策就是多使用龍騎士的跳躍攻擊去攻擊大斯黑暗，另外，若使用劍聖技攻擊及聖劍技攻擊的時侯要留意，就是威力及破壞力最大見稱的聖光爆烈破，是不能攻擊位置過高的敵人，就以本版的地形為例，由下方攻擊上方敵人最為有效的技招就只有無雙稻妻突，雖然攻擊力是弱了少許，但相信玩者以當時的LEVEL也可以一口氣將一至兩個騎士打至戰鬥不能。將札路巴古後面的兩騎士收拾掉後，便看清楚大斯黑暗的CHARGE TIME計的數值，而決定使用跳躍攻擊，當然，他的CHARGE TIME還在50以下的話，使用跳躍攻擊的成功率便會大大地增加。只要一口氣集中用強勁重火力攻擊的話，不消一會便可將其擊倒，之後，那些餘下的騎士亦會相繼消失。





將大斯黑暗卿打敗了之後，但是他不甘心就此便被打敗，於是便利用聖石的力量，將自己變成了怪物，之後更將站在附近的札路巴古弄往冥界去，接下來的，當然就是自軍與大斯黑暗變成怪身物的大斯黑暗的生死之戰。於是各人便不理三七二十一的衝上去攻擊。（註：在這地方是無SAVE POINT，而且更加無可能作任何補給。）

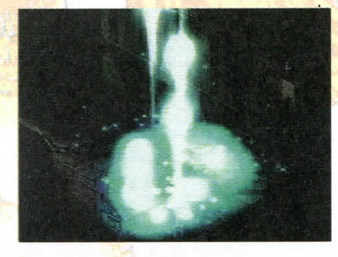




第四十七戰：伊古洛斯城城內 2nd ROUND（イグーロス城城内）

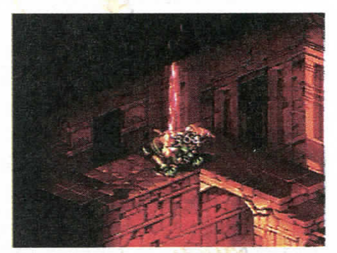
自軍最高出場人數：5
出場敵人：憤怒之靈帝亞多拉未尼古
過版條件：擊倒憤怒之靈帝亞多拉未尼古（憤怒の霊帝アドラメレク）

別以為這一版只有一個敵人便很容易過版，如果戰略上各人的協調不好的話，也有可能會全滅的。由於是戰勝上一版後便立刻開始這一版，所以是不用排陣形的，可是這又有另一個大問題，就是一些隊員因體力不足而被打至戰鬥不能。因此，版面一開始後第一項要做的是便是要為隊員回復體力，如果沒有受傷的人，便一口氣沿樓梯衝上去攻擊亞多拉未尼古，另外，由於是衝了上去的關係，亦即是沒有了高低差，所以今次聖光爆裂破便可大派用場。至於亞多拉未尼古的魔法攻擊是絕不可看小的，因為他其中一個魔法——HOLY，只要一中便會扣330HP，就算一口氣用兩個EX-POTION也補不回。只要好好利用聖劍技，再加上跳躍攻擊，身形大大的憤怒之靈帝亞多拉未尼古便會被擊倒。



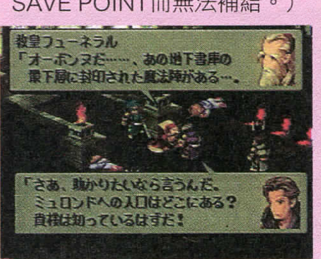






將亞多拉未尼古擊倒後，當然是留下聖石，亦由於本身是大斯黑暗，是比柯路布家的唯一繼承人，因此這大家族亦毀於自家人的手中。之後，於魔法都市加里蘭杜下有一條路伸延至聖地美倫多（聖地ミュロンド），相信會有關於亞路瑪及教庭的消息，於是大伙們加里蘭杜補給過後，便向聖地美倫多進發。此時教庭中亦發生了一件事，就是教皇被他們背叛的神殿騎士團所殺，之後騎士團更從中得知進入魔界入口的地方。之後主角等人便到了聖地寺院的門前，可是被其他的聖殿騎士團士兵發現，於是又再次發生戰鬥。（註：接下來要玩三版而中途只有SAVE POINT而無法補給。）





第四十八戰：聖美倫多寺院（聖ミュロンド寺院）

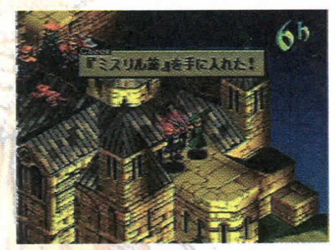
自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：召喚士×1／白魔道士×1／風水士×2／話術士×2
過版條件：敵人全滅



這一版出場的全部都是一些無名小卒，要過版並不難，反而最重要的就是怎樣好好的分配戰力。版面方面，不妨將亞古妮亞斯及馬斯他狄放在一隊，另一隊則用柯路蘭杜及美莉亞多露。版面攻略方面，一開始後便用柯路蘭杜的劍聖技幹掉後方的兩隻話術士，免除後患，之後再衝上屋頂幫忙攻擊上方的敵人。至於主角的那一隊則最好多利用移動後作跳躍攻擊的方式去攻擊敵人，只要兩隊的攻擊配合得好的話，要在10至15分鐘內過版是十分容易。另外，由於這一版比較容易，因此不妨將版面上的寶物及水晶全部取去後才過版。這一版中基本上要盡快擊倒的敵人只有風水士及召喚士，召喚士則不用說，所用的召喚攻擊，威力大得嚇人；至於風水士的攻擊，則可以令到人不能移動或SLOW，要一段時間才會回復。









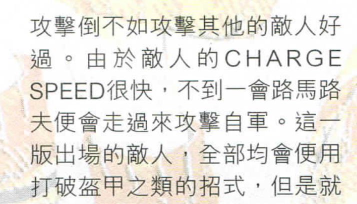


將在屋頂上的敵人消滅之後，眾人便走進寺院的大堂，在該處，神殿騎士和路馬路夫（神殿騎士ヴォルマルフ）要脅主角要交出聖石及聖典，否則便會殺死亞路瑪，因為亞路瑪成為了人質，所以主角便只好交出聖典，然而，聖石現時並不在主角身上。將聖典交出後，和路馬路夫認定自軍已再沒有利用價值，想消滅自軍，於是自軍便……

第四十九戰：聖美倫多寺院大堂（聖ミュロンド寺院広間）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：神殿騎士和路馬路夫／神殿騎士洛快路（神殿騎士ローファル）／神殿騎士古利狄仁（神殿騎士クレティアン）
過版條件：擊倒神殿騎士和路馬路夫（神殿騎士ヴォルマルフ）

這一版如果戰略得宜的話，可以於五分鐘內立刻過版，信不信由你。一開始後，第一次的攻擊是攻擊不到和路馬路夫的，一定要他走下來後才能攻擊到他，所以第一回的攻擊倒不如攻擊其他的敵人好過。由於敵人的CHARGE SPEED很快，不到一會路馬路夫便會走過來攻擊自軍。這一版出場的敵人，全部均會使用打破盔甲之類的招式，但是就算被攻擊也不要緊，只要當和路馬路夫一走下來之後，自軍便要集中全部隊員的火力去攻擊他，不理會是使用聖劍系攻擊還是跳躍攻擊，但只要能於最短時間之內將和路馬路夫打倒，便會立刻過版。如果可以將他的盔甲及武器破壞便會更好，因為這樣做可以令隊友攻擊時的破壞力增大。













將神殿騎士和路馬路夫擊倒後，便會與敵人一起消失。之後在教堂中再次見到路馬路夫，接下來他便變出了三隻妖怪和主角的兄長札路巴古，之後便消失並命令札路巴古要消滅自軍，而當時札路巴古的身體是被和路馬路夫控制中的。（註：沒有可補給的地方，只有SAVE POINT。）



第五十戰：聖美倫多寺院大堂（聖ミュロンド寺院礼拝堂）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：妖怪×3／聖騎士札路巴古
過版條件：擊倒聖騎士札路巴古（聖騎士ザルバッグ）





這一版是眾多版面中最快過版的一版，可以於兩分鐘內過版。究竟是用甚麼方法可以令LEVEL十分高的怪物也不能動自軍一根汗毛而過版呢？現在就説給大家，就是一開始後便用柯路蘭杜的聖光爆裂破先向札路巴古攻擊一回，之後札路巴古便會走至自軍的面前作攻擊，接下來的就是主角用兩刀流，手拿兩刀去攻擊札路巴古，並扣他大段體力，再下一個攻擊的就是亞古妮亞斯，她一使用無雙稻妻突便立刻將札路巴古擊倒，整個過程根本不需要兩分鐘，而雙方更有隊員未作過任何行動便已過版，這不是天方夜談，是真的事實。

將札路巴古打倒後當然是會爆炸的，之後主角便在寺院大堂處，從教皇的口中得知和路馬路夫們去了柯邦路修道院，於是大伙們便向柯邦路修道院出發。之後在修道院的地下書庫中見到了神殿騎士洛快路，於是便與他的士兵發生戰鬥。（嚴重警告：接下來是連玩七場戰鬥，其中只有六場有SAVE POINT，另外所有版面之間是絕對沒有補給點，所以請盡買回復道具，買爆了也不要緊。另外要買十多二十套盔甲及頭盔等，至於為何要買這麼多，一會再解釋給你聽。）

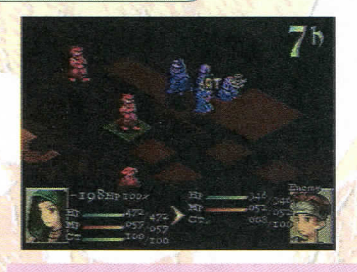




第五十一戰：地下書庫B4（地下書庫　地下四階）

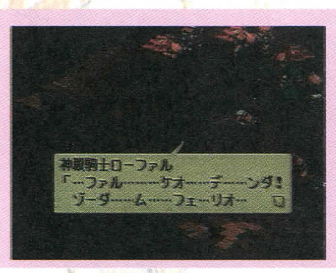
自軍最高出場人數：5
出場敵人：騎士×3／空手家×3／弓兵×3
過版條件：敵人全滅

這一版是前哨戰，基本上出場的敵人的實力也不太高，反而本版最重要的技巧就是速戰速決，由於一開始兩個空手家及弓兵已是近在眉捷，而空手家對騎士系的攻擊力是十分之高的，所以一開始便應先對付下方的空手家及弓兵，如想快速地將他們擊倒的話，不妨多利用聖劍技去作廣範圍攻擊。只要將空手家及弓兵擊倒後，剩下的三個騎士便會比較容易對付，由於他們只有三人，而自軍則有五人，別以為可以輕視他們，因為這三個騎士均會使用破甲技的，只要盔甲被破壞後，自身的防禦力便會大大減弱，這是不得不留意的，所以對付他們最適宜用遠距離的聖劍技攻擊及跳躍攻擊，並盡量避免他們直接走過來作近距攻擊。





之後和路馬路夫、洛快路及古利狄仁等人在下一層啟動結界，於是全軍便繼續往下追。追到下一層後，只見到神殿騎士洛快路及其部下，原來他是為了要對付自軍而留下的，於是……





第五十二戰：地下書庫B5（地下書庫　地下五階）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：召喚士×2／時魔道士×1／黑魔道士×2／神殿騎士洛快路
過版條件：擊倒神殿騎士洛快路（神殿騎士ローファル）

真不明白為何後期戰事的戰略方針都是均一的，只要集中火力攻擊同一人物或擊倒一人物便可過版之類，而這一版亦不例外，只要擊倒神殿騎士洛快路一人便可過版。版面攻略方面，由於在一開始時，是絕不可能攻擊倒洛快路的，所以倒不如先擊倒周圍的敵人，以減少被攻擊的機會，之後，洛快路便會版引了出來並攻擊自軍，這時便是自軍作全體集中火力攻擊的好時機，不理用甚麼方法，用跳躍攻擊也好、

用聖劍攻擊也好、用破甲攻擊也好、就算用最普通的攻擊也好。以求能盡快將洛快路擊倒，因為當敵人的召喚士、時魔道士及黑魔道士走過來開始攻擊的話便會非常之麻煩，就算不會全滅也會被打至半死。







將神殿騎士洛快路擊倒之後，他便會啟動結界，令自軍所有人跳至另一個世界——死都美倫多，之後，他更將結界破壞，務求令所有人均不能返回原來的世界，接下來，主角便要繼續尋找妹妹亞路瑪的下落。之後在死都美倫多的第一站便遇上了敵人神殿騎士古利狄仁。





第五十三戰：死都美倫多（死都ミュロンド）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：忍者×2／侍×2／時魔道士×2／神殿騎士古利狄仁
過版條件：擊倒神殿騎士古利狄仁（神殿騎士クレティアン）



又是只要擊倒一人便能過版的版面，而這反而比想像中還要容易，不知是自軍的LEVEL過高（大約LEVEL 60）的關係，還是敵人的攻擊力過低。這一版出場的敵人的移動力都不太高（除了忍者外），只要「三兩下手勢」便能將他們擊倒，至於這一版的目標——神殿騎士古利狄仁，他的攻擊力高就是高（可以一招扣300 HP以上），可是他這攻擊有一大弱點，就是要CHARGE一段時間，另外他也有一個致命弱點，就是防禦力低得出奇，怎麼可能一個普通的跳躍攻擊可以扣他405 HP、而一個無雙稻妻突可以扣他500 HP！不過怎樣也好，只要能盡快於一個TURN內將他擊倒並過版已是非常之好，如果連那些侍及時魔道士也出動的話便不感想像。



將神殿騎士古利狄仁擊倒後，便向下一個地點進發，之後便再次遇到另一敵人——神殿騎士巴魯古，他也是為了阻止自軍前進的一人，於是自軍又開始與他們大打出手。





第五十四戰：失出的聖域（失われた聖域）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：九頭蛇×3／黑暗河馬×1／道具士×1／神殿騎士巴魯古
過版條件：擊倒神殿騎士巴魯古（神殿騎士バルク）

這一版雖然是會勝得比較慘烈，但也總算是勝出了，現在就說明一下版面的攻略。首先，是版面配置方面，應將擁有大攻擊力及會使用道具的隊員編至第一隊，另於並他的人則編至第二隊。一開始後，便應立刻衝過對岸去先收拾道具士，由於道具士及巴魯古均是裝備了槍的，所以如果不先將其中一人擊倒的話，對自軍的損害便會十分之大。將道具士收拾掉後，便全力對付巴魯古，以圖盡快將他擊倒，而他最麻煩的就是移動後會補回HP，而且補回的HP也不少。至於另外的一隊則主要攻擊另一邊的敵人，如果另一邊的敵人全數收拾後，便應支援於另一方還在對付巴魯古的隊友。這一版要注意的敵人就是那些九頭蛇，他們的移動力雖然不高，可是攻擊力是不少的，他那火焰或雷電攻擊，中招至少也會扣150 HP。









將神殿騎士巴魯古收拾掉後，便到了飛空艇墓場，在該處現到了神殿騎士和路馬路夫，他想利用聖石將亞路瑪變成聖天使，可是都不成功，之後自軍趕到，於是和路馬路夫便利用聖石的力量將自己變成一隻怪物來對付自軍。





第五十五戰：飛空艇墓場 1st ROUND（飛空艇の墓場）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：統制者哈修馬里姆
過版條件：擊倒統制者哈修馬里姆（統制者ハシュマリム）

在這一版之中，雖然只有一個敵人，但是也不可以輕視他，因為有關這個敵人的資料一切不明，包括體力以及CHARGE TIME，總之對付他一定要非常小心。攻略方面，其實就是要圍着他來攻擊，可是，圍的方法便要多加留意，就是千萬不可讓太多隊員聚集在一起，因為哈修馬里姆的魔法攻擊十分之強勁，再加上可攻擊的範圍十分之廣，所以在攻擊過後要不時為其他隊員補給體力。另外，由於他也會使用STOP魔法，所以被STOP的人若被攻擊便會大事不妙。基本上，若果有機會攻擊的話便攻，以圖盡快將他擊倒，因為這一版玩長久戰對於自軍是百害而無一利的。最後，有一個秘密告訴給各玩者知，就是這統制者哈修馬里姆有時會蠢得自己中回自己所放的魔法攻擊。





將統制者哈修馬里姆擊倒後，亞路瑪便會再次醒來，之後亞路瑪的身體與哈修馬里姆爆炸後剩下的聖石產生了共鳴，而變成了另一個人——聖亞祖那（聖アジョラ），之後由於亞路瑪的意識與聖亞祖那的意識相沖，於是便分成二了兩個身驅，一個是原本的亞路瑪，另一個就是聖亞祖那，之後聖亞祖那便變出了四隻惡魔並將自己變身成聖天使亞路天馬，於是，另一場大戰又正式開始。（註：由於這是會連續玩兩場戰鬥，而中間是沒有SAVE及補給點，作以所編排方面要小心行事，另外在隊中最好有二人是會使用化解石化的金之針，而且不要將他們走在一起。）





第五十六戰：飛空艇墓場 2nd ROUND（飛空艇の墓場）

自軍最高出場人數：5
出場敵人：聖天使亞路天馬／惡魔×4
過版條件：擊倒聖天使亞路天馬（聖天使アルテマ）

相信各位在十多版之前已領教過那些惡魔的威力，所以在這版之中惡魔再次出場，大家也應該知道怎樣應付他們吧！首先，找一至二人去對付那四隻惡魔，剩下來的人則追聖天使亞路天馬攻擊，當四隻惡魔消滅後，便一起再合力攻擊聖天使亞路天馬。那些惡魔最喜歡使用暴風攻擊，這攻擊的攻擊範圍非常廣，而且中招後起碼扣150 HP或以上，可是這攻擊的唯一決點就是命中率低，有很多時也可以避過；至於聖天使亞路天馬就沒有固定的移動方式，最喜歡飛至隊員的後面再攻擊，真是防不勝防，唯一的對付方法就是在她未移動之前，集中重型火力去攻擊。







將聖天使亞路天馬擊去了一段體力後，便會進行變身使其自身威力增強來對付自軍，眼見她進行變身並變得更強，自軍當然不會氣餒，繼續與聖天使決一死戰。（註：立刻進入下一場戰鬥。）



第五十七戰——最終戰：飛空艇墓場 3rd ROUND（飛空艇の墓場）

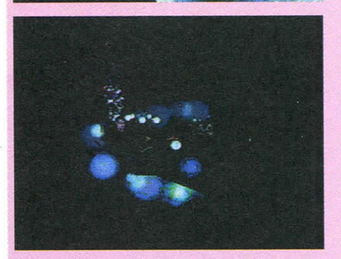
自軍最高出場人數：5
出場敵人：聖天使亞路天馬
過版條件：擊倒聖天使亞路天馬（聖天使アルテマ）



終於到最後一版了！好吧！現在就正式開戰！這一版，出場的敵人只有聖天使亞路天馬一人，自軍基本上可以不理三七二十一全力去攻擊亞路天馬，可是亞路天馬也不是弱者，她的魔法攻擊——GROUND CROSS，除了攻擊範圍十分之廣外，中了後是會有一種以上的異常狀態，包括：石化、不斷攻擊、中毒、GHARGE TIME RESET等……多種不同的異常狀態，另外，他移動的位置亦非常之遠，一步根本不可能去追擊她，只可以讓她走近時才攻擊。戰略方面，如果有同伴發生異常狀態時，救得的就救，救不到的話倒不如去攻擊聖天使亞路天馬。另外，若果亞路天馬在該TURN中走得太遠，不能攻擊的話，倒不如利用該TURN去回復自身的體力，好讓她走過來時才攻擊。另外，聖天使亞路天馬有一個很大的弱點，就是從正面攻擊的話，她被扣的體力是會比從側攻擊扣得較多的，這一弱點要十分之留意。

之後，聖天使亞路天馬的身體及飛空艇亦隨之而發生爆炸。過了此事後，各人都認為主角及亞路瑪已死去，於是便建了一座墓碑紀念他們二人，走來參加該禮儀的祭師、輔祭及弔唁者均對於這對兄妹這麼年輕便死去感到可惜。當祭師、輔祭及弔唁者走了之後，柯蘭及巴露姆呼娜便走出來掉念主角及亞路瑪二人，並說狄利他與奧維利亞公主結了婚，由一個平民身份的人一變而成為一國之君。正當柯蘭想離開

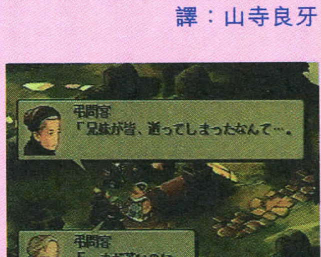




的時候，他的心 在問：「究竟主角及亞路瑪是否真的死去？」因為他的義父柯路蘭杜伯爵也平安的回來，之後，主角及亞路瑪二人剛巧乘陸行鳥於墓旁走過，這時柯蘭也見到了他們，知道了他們依然活在世上。從此之後，便再沒有人再見過這兩兄妹的蹤影，而這事亦只是由柯蘭口述的，至於他們之後究竟是為了甚麼而生存呢？為了人類的幸福？這一點，任何人也不知道，只有一點是明確的，他們是真正的勇者。之後，柯蘭就就他的所見所聞，利用了五年時間寫成了一本書，名為《鋼萊爾白書》。在完成書之後一年，亦同時選出了新的教皇，之後這本《鋼萊爾白書》便在古妮美斯公會議中正式公開，可是教會擔心這個事實的真相被一一暴露出來，會損教會聲譽，於是教會便以異端者的罪名逮捕柯蘭，並用火刑將他處死，之後這本《鋼萊爾白書》便被教會秘密收藏了幾百年的光景，可是這個事實依然被本人知道，本人要回復他們的聲譽，並且要將他們的事，世世代代的傳下去。

——BRAVE STORY作者
亞拉斯拉姆．鋼萊爾／
譯：山寺良牙









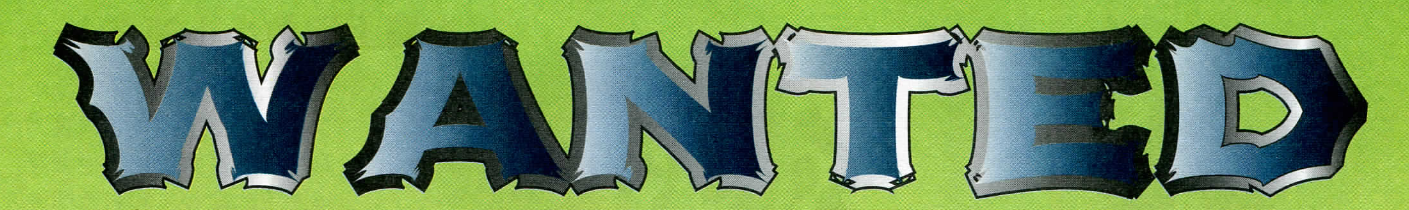






之後，在謝路天尼亞城教堂的遺跡，狄利他找到了女王，並想送花來為她慶祝生日，就在這時，女王便衝過一刀行刺狄利他，並埋怨狄利他任何人也要利用，之後狄利他便還了她一刀，女王應聲倒地，接下來狄利他便向天說究竟主角得到了甚麼？說罷便斷了氣。

——《FINAL FANTASY TACTICS》攻略 完——



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

報料熱線：
2380 2223
報料 FAX 線：
2507 5175
報料 EMAIL 線：
cineaste@glink.net.hk

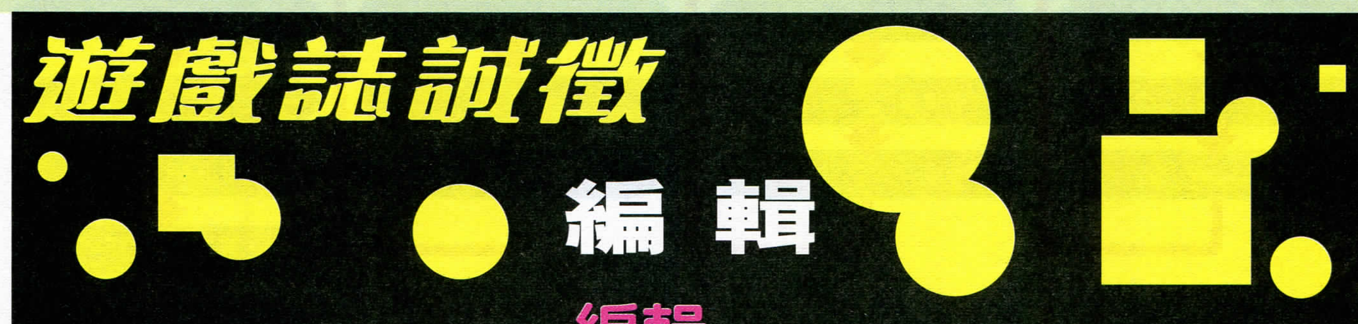
本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

GAME 料分級制

稿費大增 100%

一級猛料 .... $
二級勁料 ....
三級好料 .... $
四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛





你的志願是否想成為一個遊戲雜誌的**編輯**，擴闊你對電視遊戲的視野，接觸最新遊戲機的情報，並且親自向數以萬計機迷介紹，把你的心得告訴大家，替廣大機迷排難解紛？現在《遊戲誌》又再招收新血了，假如你有以上的宏志，《遊戲誌》正是你的試金石。只要你年滿18歲，中文程度良好，對電視遊戲界的事情有一定程度了解，熟知各機種遊戲的資料，就有資格成為《遊戲誌》的**編輯**。假如你懂日語又或中文電腦打字，更會被優先考慮。

不要埋沒你的才華了，快快致電 2380-2223《遊戲誌》**編輯**部約見面試吧。

（「乜今次個廣告咁正經嘅？」「唔得咩？」）



SaGa Frontier
サガ フロンティア
SQUARE
Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

有關上期的小小補充……

在史克勒布[スクラップ]右上方的濟王的古墳裏，利用三神器開啟秘門後會發現濟王的骸骨，和它戰鬥後雖然可找它入隊，不過若拒絕它的話則可取得攻擊力高達66的武器草薙之劍。另外，在九龍的秘道內是隱藏了一名售賣機械人專用記憶配件的人，只要反覆拒絕他迫他減價就可用50元買到原價400元的配件。

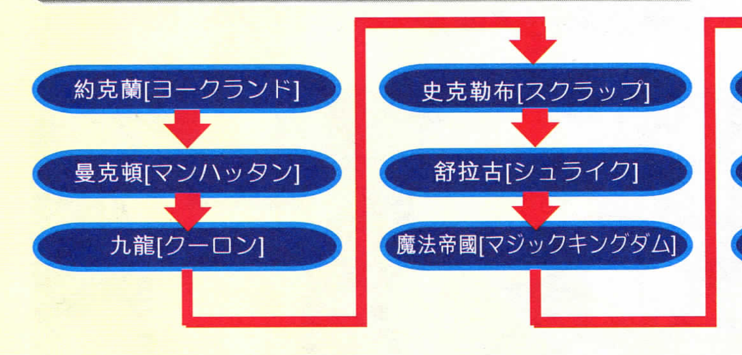
Text : FUKUDA

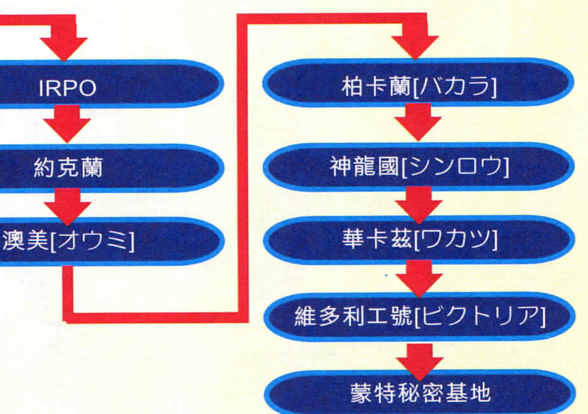


ILLUSTRATION:小林智美

紐特攻略完結篇

紐特篇攻略流程





釀酒村尋找杯之卡

替IRPO的曉斯工作取得盾之卡後，紐特便出發往下一個目的地去，根據占卜領域多凡[ドゥヴァン]裏的情報指出其餘3張卡分別位於約克蘭、柏卡蘭與及華加茲，經過考慮決定先乘坐領域船到故鄉約克蘭走走。

降落後往左下方行可直接到達釀酒村，居民大多是靠釀製酒類維生，和空地上各人交談後紐特便進入最左邊那一間屋去，向釀酒屋內的人詢問有關杯之卡的事，他要紐特先喝一杯酒才會解答，紐特喝罷後他說要問問隔壁的人（這門子可算甚麼意思？），如是者連問3人後最終在右面建築物的2樓找到知道這件事的人，喝過第5杯酒得悉杯之卡是收藏在北面沼地的酒神祠堂內。

離開釀酒村後沿着左上方行不久便可到達佈滿魔物的沼地，這時紐特發現因醉酒而腳步蹣跚，除行得比較慢外還會自行隨意移動，注意在這裏出現的敵人全部都是強勁的章魚，不但要裝備防水系攻擊的防具來預防大海浪外，更要小心牠們的多段觸鬚攻擊，至於對付牠們的最佳方法莫過於怪獸的特殊攻擊死之攻擊[デスタッチ]。沿着橋樑慢慢向上行可走進酒神祠堂，紐特向着祭壇行感到好像剛才所喝的酒產生效力，令他看到杯之卡從天而降，取得卡的同時醉酒感覺亦會消失。







賭城迷陣

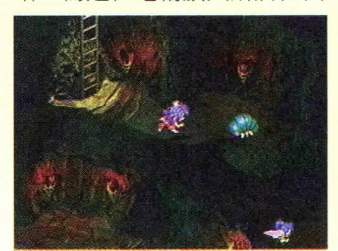
取得杯之卡後紐特便朝着往柏卡蘭找尋第3張卡的道路進發，先從九龍乘領域船經由澳美到尼路臣[ネルソン]去，在酒吧內向右下方的男子購買4~5枚金，雖然九龍也有金賣不過這兒的售價卻便宜得多，接着便到以賭場為著名的柏卡蘭去，紐特和大廈內的賭客與兔女郎交談以收集情報，得知有關金之卡與及居住在這裏的地精族[ノーム]之事，聽説金之卡好像是極之喜歡金的地精族人所擁有。

和所有人談話後便可乘升降機直達地面的停車場，正當想爬入地下水道時有人叫停了紐特，原來是一名兔女郎艾美莉亞[エミリア]，她加入隊伍後便可爬進地下水道裏去。

在地下迷宮內有很多敵人，玩者要盡量避開它們來移動，留意迷宮內的燈光比較陰暗，而通往地精族人所居住山洞的入口非常隱秘，提示是進入地下迷宮後一直靠左行，向下移動兩個畫面後在左邊石堆是有一個隱藏出口的。經過一輪迷宮後紐特終於找到地精人的居所，連忙向其中一名地精交談以索取金之卡，將身上的金交給牠後便可得到金之卡。









領主之館的人魚事件

準備前往最後1張卡的所在之處前可先到澳美去看看，到埗後先到各處打聽情報，得知這兒曾經是住了一名領主，可是現在已離開多時，此外還有一些關於人魚的事。在左上角快餐店有一名身穿軍服、來自尼路臣的女性，當紐特對她説管理眾領域的政治組織TRINITY[トリニティ]宣稱來自尼路臣的人都是海盜時，她説這只是TRINITY的一面之詞，在這同時其部下告之快要開船出發，紐特唯有先和這名軍官道別。

由於再無其他發現，因此便前往北面的領主之館去，搜索完二樓和地下後在地下迷宮發現有不少魔物出沒，可在此不斷徘迴以消滅魔物來提升能力，尤其是替機械人尋找各種強力的學習程序。稍向下行會遇到一頭擋着去路的大章魚，將它消滅後紐特連忙調查房間中央的財寶，可是卻觸碰到機關而掉到地底裏去。取得地底內各個寶箱後便返回剛才有章魚的大廳（記着不要再手多多啊！），當行近左邊房間內的水池時有一條人魚會游過來，説了句「不是艾茜露絲小姐[アセルス]……」之後便離去，而隊伍亦在沒事可做的情況下離開。順帶一提，若以其他人物作為主角時，只要隊中有妖魔在陣就可令人魚入隊。









華卡茲取劍之卡

隊伍提升能力與補充裝備後可返回九龍往藏有最後一張卡的華卡茲進發，當向領域船櫃枱的工作人員提出要求到華卡茲時，他們説起碼要有一名華卡茲的居民隨船出發才肯起行，否則便會被那處的夭靈襲擊，最後元[ゲン]向工作人員道出自己是華卡茲人的身份。

到達後紐特由骸骨船夫的帶領下進入華卡茲城內，看見眼前的只是一個被廢置了的古舊城堡，入城後除了魔物外還有不少速度甚高的忍者衝過來襲擊隊伍，另外城的構造相當複雜，幸好在各分支點元都會給予紐特正確路線的指示，記着城的外圍有不少寶物可拾取，而在劍神之房間可取得攻擊力55的流星刀。

進屋後沿着樓梯直上最頂層的房間，只要調查正中央的書台元就把如何取得劍之卡的方法告勛紐特，他説房內會出現三把劍、兔和魔物3款不同模樣的影子，當影子同時轉變為三把劍時按掣便可，否則便有機會遇上魔物，至於最佳時機則是當劍的撞擊聲出現。

成功令全部影子變成三把劍的話劍之卡就會從天而降，同時4張卡會產生共鳴，隊伍全部成員（怪獸、機械人除外）都獲得秘術的資質，代表能夠領悟魔術師、死神、塔與及愚者這4種買不到的上級秘術。









秘密基地的決戰

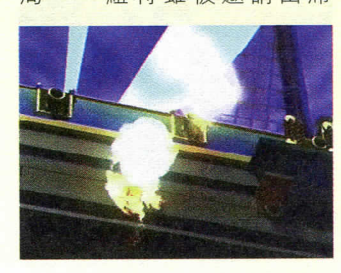
當一切準備就緒，紐特便經由澳美出發往尼路臣去，在乘搭大帆船的途中他在艦長室重遇當日在澳美所認識的女軍官，她說這艘船是名為維多利亞號[ビクトリア]的獨立戰鬥任務艦，其任務是監視TRINITY裏各人的活動，她説曾接載過紐特一程的蒙特原來是背叛了紐特父親遺志而投向TRINITY的傢伙。

紐特父親是一名反TRINITY的政治家，可是在新婚不久便遭到不幸，因此繼承了其遺志的艦長四出集結其他領域來和TRINITY對抗，負責監視蒙特的艦長發現他正在興建秘密基地，企圖獨自去統治整個TRINITY，為阻止其野心她於是邀請紐特幫忙，同時亦加入成為同伴，這時只要再找艦長便可潛入位於華卡茲的蒙特秘密基地，或者可到甲板找大輔先到其他地區。

當決定出發維多利亞號便正式起行，在駛向華卡茲附近時蒙特派遣軍艦趕至，雙方開戰後一架小艇由敵艦駛走，艦長於是跟踪它到其秘密基地去。

在基地內當行到巨大升降機時只要調查右面的操作板便可行到下一層，而在接着的兩層則要先取得房內的特殊金屬物質才可。在最底層打敗看守入口的巨人可得到武器黑曜石之劍，而在房內終於發現蒙特的踪影，他駕駛着超強的機械對付紐特一行人，留意它是合共有5段變形的，而其超級攻擊BUSTER LAUNCHER更可對我方造成超過1000 HP的傷害，因此要先用魯治的魔法精神裝甲[サイコアーマー]來防禦。打敗它後可看到本篇的結局——紐特雖被邀請出席TRINITY特別顧問會議，可是他卻沒有興趣因而跑掉。

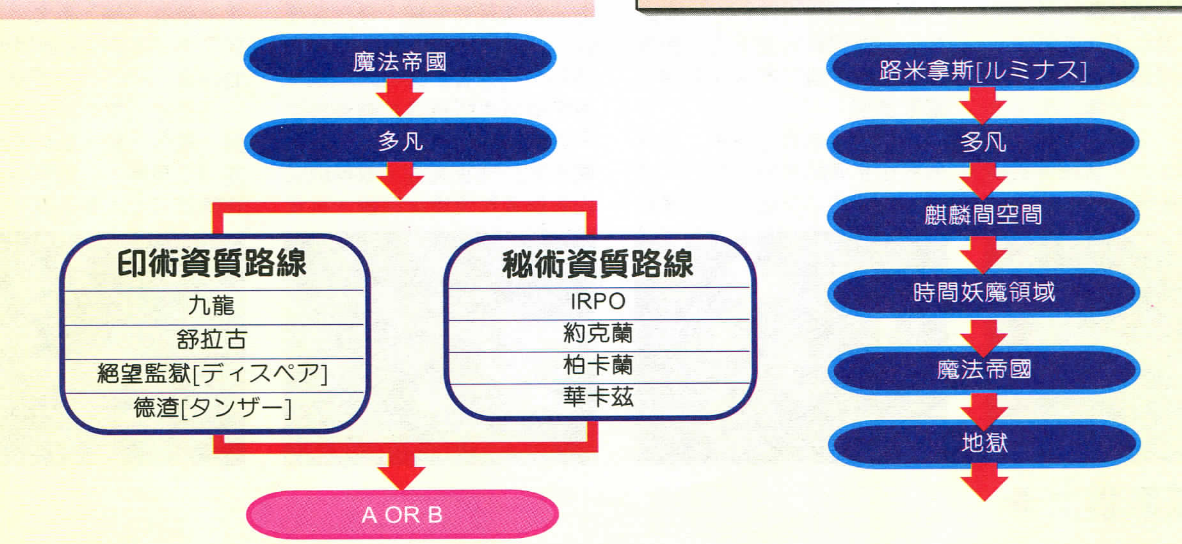






藍攻略篇

藍編攻略流程



法術資質修行

本篇的主角·藍[ブルー]是魔法帝國這個學年的畢業生，身為魔法帝國的人需要有對帝國忠誠的態度，因此對校長等人的指示要絕對服從，校長説因藍的成績優異而批準他離開帝國到其他領域去繼續修練，以提升法術上的修為。

不過在臨行前卻聽到校長的奇怪指示：藍的孖生兄弟魯治（ROUGE，紅色的意思）與藍同樣優秀而亦批準出外修練，可是二人的存在卻令魔法修為變得不完整，為了成為帝國的完美術士而要求藍去將魯治殺死……離開後藍可選擇先到多凡去進行秘術或印術的修練，或是到路米拿斯去進行陽術或陰術的修練，筆者決定先以多凡的路線進行遊戲。

和紐特篇一樣，在多凡只要到出售秘術與印術的地方去詢問有關取得資質的方法，就可獲得4枚石與4張卡以引發秘術和印術的事件。留意一點，在這篇章裏當取得第1個古文或第1張卡時，玩者需要完成整個修練才可進行另一邊的事件，而由於在紐特篇時已介紹了如何取得4張卡的方法，因此下文是以針對如何取得4個古文為目標。另外，當查問4個古文的所在位置時，占卜師説它們分別在九龍、舒拉古、絕望監獄與及德渣。







自然洞窟火拼大蜘蛛

由於目前只得藍一個人，無論其法術如何厲朗也無法應付各處的頑敵吧，因此首要任務是到各領域去尋找同伴協助，記着當取得第1個古文時是無法取得秘術路線那邊同伴的，所以還是先找同伴吧。

先到九龍去聽取有關華卡茲劍豪．元和保護之古文的情報，然後到最多同伴集結的史克勒布去拉攏元、T260G、美玲、冠和紐特5人入隊，跟着返回九龍秘道裏的醫務所，妖魔族醫生奴撒肯[ヌサカーン]説九龍領域的地脈是刻有保護之古文的，一直以來這兒的繁榮安定都是由這個古文所保護，不過最近卻出現了一些混亂，於是他便要求加入隊伍去看過究竟，對藍來説可算是求之不得呢。

接着便到舒拉古的武王的古墳和中島製作所分別找路法斯[ルーファス]與特殊工作車加入，再往柏卡蘭引發起地精族的事件以找艾美莉亞加盟，然後返回九龍的餐廳門前找女劍士安妮[アニー]成為同伴，當絕望監獄的事件發生時馬上使用道具領域石返回九龍，最後進入餐廳找麗莎[ライザ]入隊。

數數人頭，現在已經有12名同伴在隊中，是時候到自然洞窟尋找保護之古文了，藍等人於是稍為提升功力便出發探險去，在洞的盡頭將大蜘蛛[クエイカーワーム]消滅，就可成功取得保護之古文[保護のルーン]。







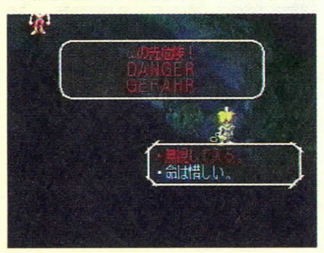
闖入武王的古墳

當取得保護之古文後，藍便利用領域石移動到另一個領域舒拉古去，取得勝利之古文。進入古墳後在右邊入口發現寫有「這兒危險！DANGER GEFAHR」的字句，不過怎樣危險都要進入吧，所以眾人便硬着頭皮走入洞內，這個迷宮的構造並非很複雜，只是由幾條樓梯與數間石室所組成，記着在前往攻打頭目前要先取得這裏的寶物，分別有シャドウダガー、ブラッドチャソス、刀、200元和500元。

沿着一直伸延下去的樓梯不斷行可找到地面上有一副龍骸骨的房間，而房中央更放置了一塊刻了勝利之古文的大岩石，正當藍企圖行過去觸摸那塊岩石時那副骨突然撲過來，頓時展開戰鬥，各人以絕招攻打它數次後它變身為巨骨龍[スカルラドン]向我方反擊，注意它的實力一點也不弱，雖及不上地龍但也有數萬HP。

經過幾個回合的搏鬥藍結果將巨骨龍擊敗，最後行過去岩石那兒取得勝利之古文。

一場來到舒拉古，當然不能兩手空空離去，隊伍先到濟王的古墳去拾取三神器找濟王決鬥，這次可選擇不找它做同伴而改為換取草薙之劍，接着再去生命科學研究所屠殺地龍取龍鱗之盾（若有足夠實力的話……）。









光之迷宮與闇之領域

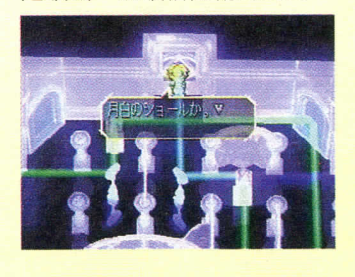
目前藍已取得2個古文了，在出發往第3個古文的所在地前可先返回路米拿斯去，以領悟陽術或陰術的資質。

當利用領域石移動到達路米拿斯時可選擇進入左邊的光之迷宮來領悟陽術資質，或可到右邊找出售陰術的老人要求進入闇之領域安布魯[オーンブル]以領悟陰術資質，在作決定前可先考慮陰陽二術的特性，雖然陰術擁有如ダークサフィア這種攻擊法術，可是陽術卻有回復和超風等較實用的法術，因此筆者便決定讓藍去學取陽術的資質，而記緊在進入光之迷宮前先替想領悟陰術的同伴購買陰術。

在光之迷宮入口向引導者提出進入迷宮的要求後，他會説怪獸、機械人與及持有陰術資質或法術的人是不能進入光之迷宮的，所以身為陰術持有者的妖魔醫生奴撒肯是無法進入迷宮的。

通過光之迷宮的方法非常簡單，只要將從入口照進來的白光利用房內的鏡子和寶石作反射，射進出口去便可啟門進入，而在最後房間利用鏡子、寶石與及三原色玻璃的組合，令各種不同顏色的光線射向最上方的石板，除了白光是用作開啟大門外其餘顏色都有獨特效果，淺藍色、粉紅色和黃色均是寶物，至於紅色和藍色是敵人。當成功離開迷宮後所有進入迷宮的同伴都會領悟了陽術的資質，接着再到右邊找那名老人要求進入闇之領域，這樣的話妖魔醫生奴撒肯與學習了陰術的同伴便會自動走入闇之領域，以領悟陰術的資質。







絕望監獄

藍得到了陽術的資質後，便利用領域石返回九龍準備前往去取得第3枚古文，只要返回餐廳門口找安妮交談，便可在其協助下潛入佈下了嚴密防守的絕望監獄。

鏡頭一轉，藍已身處於絕望監獄內，向前稍行一會就會遇上分支點，這時只要跟着熟悉這兒地形的安妮行爬樓梯上去便可，沿着水管頂行可進入另一段水管的內部，只要趁地上的史萊姆消失時才行就能避戰鬥。

繼續向前行就能離開水管部份到達監獄外圍，這時安妮會跳走引導藍跟她行，進入電梯室時記着不要乘搭電梯，從右下方的出口離開房間後再到南面的洗衣房去。

利用水渠不斷向左行可到達連接電梯室運輸帶的外部地區，向下行就能到達一間設置了紅外線的房間，能夠通往出口的道路只有一條，假如碰到紅外線的話就會被敵人襲擊。

另外玩者在這裏是不能儲存遊戲進度的，而且一旦離開這個畫面紅外線的佈置便會自動更改，因此破解這機關的唯一辦法是逐格逐格試。

通過紅外線機關後向前行會發現一台大型抽氣扇，正想調查身旁的鐵欄時安妮叫藍稍為等等，藍回頭一看原來是一頭巨大蜈蚣[ニドヘッグ]向自己行過來，解決它後藍在鐵欄後的房間發現第3個古文——解放之古文。







墮進巨大怪獸體內

為取得最後一個古文，藍乘坐領域船到各處去調查有關迷之領域德查的情報，正當從九龍登船後不久船身突然左右傾側起來，掉到不知名的地區去……

醒來時，藍發現身處於四周被生物組織所包圍的地方，這時一名女子與她的兩名手下出現在眾人眼前，叫大家識相的就快點交出財物，原來藍等人是墮進了領域怪獸德渣的體內（真是得來全不費功夫！）。

與此同時，有一名健碩男子從後方行過來，說她就是惡名昭章的領域強盜團首領諾曼德[ノーマッド]，當諾曼德發現這男子時便倖倖然帶着爪牙逃走，看來好像很害怕他的哩，接着那男子帶領藍與其他乘客一同離開這區域。

只要一直跟隨那男子行，不久後便會到達其位於德渣南部的據點，從居民口中得知他的名字是叫飛鴻[フェイオン]，接着藍前往位於據點右邊的房間找飛鴻，向他說出此行的目的是為了取得活力之古文後，再找他談話一次他就會帶領藍行去活力之古文所位於的史萊姆池。

不斷向上行在左上方有一塊薄膜，穿過這些薄膜便可到達另一區去，只要跟隨着飛鴻的指示最後會到達一個森林內，若能沿着斜坡到達那條通往左邊史萊姆池的通道，飛鴻就會問藍是否準備好，答「準備好」的話便會展開戰鬥；若失敗了可從中央的薄膜返回起點重新再試。

在史萊姆池內有3隻大史萊姆與1隻特大史萊姆，只要先將擋着活力之古文的史萊姆消滅，然後再由人類或妖魔去觸摸古文石柱（怪獸與機械不行），成功取得4個古文後眾人便領悟了印術的資質。





麒麟的空間

藍與其同伴從德渣消失後先選擇返回多凡，從右邊的石梯向上行可到達一間神社，當向神社旁邊的女子詢問有關上級法術——時術和空術的情報時，如果仍未能領悟到3種法術（魔術、陽／陰術、印／秘術）時她是不會理會藍的。

這時她卻告之要領悟這兩種法術是需要分別找時之君或麒麟才可，而由於藍只能領悟時術或空術兩者之一，因此要慎重考慮，若向這名女子說想學習空術，她便會將藍等人傳送至另一個特別的地區：麒麟的空間。

當進入空間後，藍發現周圍的境象很陌生，除了最下方的人是協助傳送隊伍回去之外，其餘的人都不會理會藍，這時假若直接走進上方的建築物，就能在裏面找到管理這個地區的麒麟，只要向麒麟說出此行目的是為了學習空術，它就會給予眾人一個試練。

張開眼睛藍察覺已處於另一個由糖果和餅乾所組成的空間，要通過這裏並不困難，先穿過數面鏡子來取得鎖匙，利用它來開門就可行到下方並且到達藥壺的前面，只要喝下壺裏的藥，藍的身體就會縮小起來，跟着啟動控桿令下方的咖啡杯打開缺口，再走進咖啡杯內便算完成試練。當再次找到麒麟時，它對各人說若想領悟空術就要先將它打倒才行，注意麒麟的實力非常強橫，若不以魔術中的精神力囚禁[サイキックプリズン]來封住其空術中的重力逆轉[リバースグラビティ]就必敗無疑，如果能打敗它就能領悟到空術。







時間妖魔領域

假如玩者所希望學習的是時術而並非空術，那麼就無需到麒麟的空間裏去，改為到莫斯比尼布[ムスペルニブル]便行，在那兒當藍向范祖伊露[ヴァジュイール]提出想要學習時術的時候，她說藍的法術已鍛鍊到一定程度，有足夠能力領悟時術了，接着便將眾人傳送到時間妖魔領域去。

在時間妖魔領域裏藍不斷向上行，發現中央部份的沙漏損壞了，於是便返回莫斯比尼布找范祖伊露說出此事，告訴她後她便將眾人傳送到另一領域法斯拿杜[ファシナトゥール]去，這時藍先利用1 LP來購買寶物沙之器，然後從地下迷宮乘領域船返回九龍，再找范祖伊露返回時間妖魔領域，跟着在沙漏底部將時之沙載入沙之器裏，最後跳到沙漏頂部將沙倒進沙漏內，便可令沙漏新運作。當藍到達這領域的最頂部時，只要將和麒麟擁有同等力量的時之君擊倒，就可領悟到時術的資質。



決戰、結局……？

無論玩者所決定學取的是時術或空術，只要在取得資質後離開迷宮，就會強制發生藍與魯治兩兄弟的決鬥事件。玩者需要留意戰場上的法術屬性是會每2個回合自動改變一次，若在相剋的情況下施法則會大大減低威力，相反在同一屬性下則會加強力量，玩者只要先施放能增強能力的魂之古文，然後再以威力極大的魔法如進行超風攻擊，不一會便能耗盡對手的LP。

當擊敗魯治後，畫面上會出現製作人員的名單（？！），接着藍感到魯治的力量貫進了自己的身體，有如二人合而為一的感覺，除學懂所有法術外就連能力值都提升至非常高的階段，為甚麼？難道藍和魯治根本就是同一人？還是先返回魔法帝國再算吧。

甫踏進帝國眾人大驚，發現眼前竟是頹垣敗瓦一片，將擋路的敵人解決後藍便沿着左上方的鐵水管移動，向下爬找到仍未斷氣、說着「有怪物在下面……封印被解開了……」的重傷者，再向下爬到盡頭消滅魔物後找到三團閃着的光芒，它們分別代表大女神、次女神和三女神三人，注意需要依着由小至大的順序來取得光團，才可取得寶物三女神腕輪。

獲得腕輪後便向上爬回女神像那兒，在其中一個女神像處腕輪突然發出光芒，將藍等人引導到女神像內，藍觀察了身旁的嬰孩後頓時知道他與魯治原來是經由魔法所分裂出來的，而身旁二人這時告知魔法帝國一直以來培育優秀魔術士是為了抑制居住在地獄魔物的力量，藍聽罷後非常憤怒，為甚麼要這樣做呢？除去二人所派遣的魔物後從瀕死的二人口中得知要盡快壓制地獄的力量，藍於是便馬上離開這兒直接到最底層去。

當他向守着通往地獄界入口的魔術士說要進入地獄時，他告訴藍由於地獄裏混雜着各種力量，因此不可帶同領域石一起前往，換句話說即是一去不返了，所以若有任何武器道具要買的就先去購買。地獄界內的敵人強得非常要命，樣貌雖然和平時所遇的一樣，不過防禦力卻非常高，話雖如此這裏並沒有特別厲害的寶物，因此，還是盡量避開戰鬥會比較好。

在最盡頭藍等人終於找到頭目，它的實力比起任何頭目都要強，取勝方法可參考下面所介紹的屈招。不過，縱使你用盡任何方法去對付它，當在打敗它的一瞬間整個畫面會變為灰色，並出現THE END的字樣，難道暗示這個結局是……？？？？另外，在兄弟決鬥中玩者若故意戰敗給魯治，主角則會由藍變為魯治，不過再玩下去也會出現這個結局的……





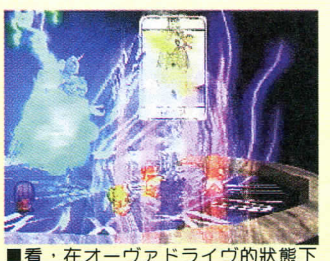




《SAGA FRONTIER》的特別附錄

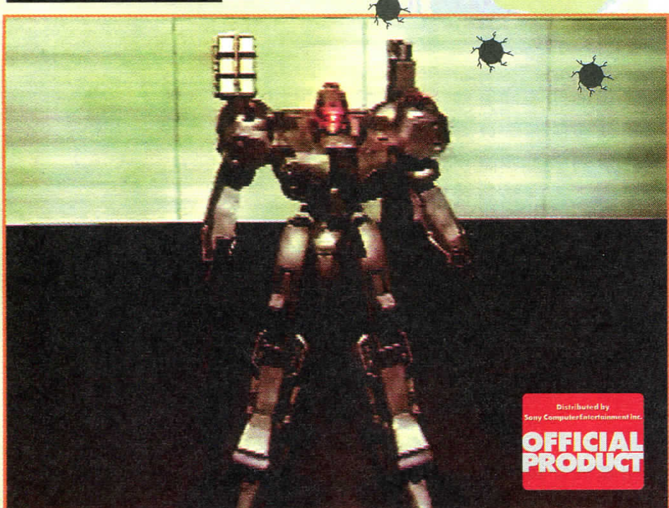
利用究極魔法屈死敵人吧！

在藍的場合，當擊敗了魯治或被他擊倒而學懂全部魔法時，戰鬥中只要先唸起時術的オーヴァドライヴ，這樣角色就能在連續8個回合內為所欲為了，而且這時所有攻擊或法術均不會消耗WP或JP的。在第1回合先唸陰術的シャドウサーバント來產生另一自己，跟着第2~7回合要連用6次秘術的塔，最後則使用印術的停滯之古文來封住敵人和自己，這樣當停滯之古文的效力消失後，縱使藍唸了這麼多的魔法仍只是扣去了10 JP，兼且以後每回合藍都可作出8段攻擊的！只要不斷重覆這招就可在消耗極少JP下電死敵人。


■看，在オーヴァドライヴ的狀態下連放了6次塔（更是與分身同時放的）


■從停滯之古文的狀態下回復過來後，只減去了9 JP！（並非10 JP因為是法術MASTER）





ARMORED CORE
永不完的戰鬥

文：MS

STG 製造商：FROMSOFTWARE 售價：398港幣
發售日：發售中 記憶：1~3BLOCK
MEM 2P LNK PlayStation

MISSION 027
編號：M026——處理墜落機

勝利條件：將運輸機頭破壞及將作戰領域內的敵人全部擊倒
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z036×5／神威×1
所得的報酬：40000C（全架運輸機破壞加500C）

事件：這是前日的事，本社的特別運輸機在勒古拉達航行時，不知甚麼原因墜落了。由衛星的映像看出，運輸機的殘骸在一個叫「別古比特」的巨大隕石坑的中心，在個這時候，無論運輸機的電腦記錄了甚麼也好，總有可能在電腦裏找到關於本社的記錄，而本社的秘密是絕不能給外界知道的。雖然是不明確，但由情報所得，MURAKUMO部隊已出動，而電腦是放置於機頭裏，請將機頭破壞，若果遇上MURAKUMO部隊，請必將全部敵人擊倒，一個不留。

戰法：這場戰鬥的難度較普通，主要是對付神威時比較難，基本上沒甚麼特別。版圖方面是以一個巨大隕石坑作舞台，而在隕石坑的四周散佈了運輸機的殘骸，中心部份則是目標，在敵人的分佈方面，作戰初期只有五部機在殘骸的周圍，而當那五部機被擊毀後神威就會從隕石坑的旁邊出現。而戰鬥開始時會由隕石坑的圓周作起點，玩者先向隕石坑的旁邊走，這時會遇到在殘骸旁邊的敵機，與它保持距離作戰，多用機鎗攻擊，當擊毀一架敵機後再繞着旁邊走，遇上敵機時用回先前的方法。將五架敵機擊倒後會有一段時間是沒有敵人的，那時應將目標毀滅。不久神威出現，由於它的遠距離攻擊很強，故不要與它作遠距離戰，必須作左右水平移動來避它的導彈，然後近身用激光劍攻擊，激光劍擊中它時就不要放過它，不斷追着它來攻擊，這樣它就會被擊毀。





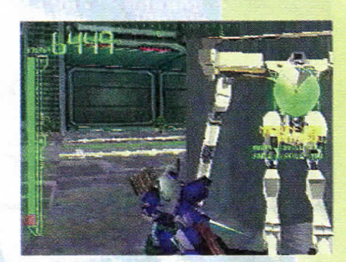


MISSION 028
編號：M013——測試新型機能力

勝利條件：將兩架「CHAOS·1」破壞
失敗條件：自機破壞
出現敵機：CHAOS·1 ×2
所得的報酬：SP-SAP零件

事件：在以前曾經實行過的新型兵器測試，現在想再一次實行，而今次的測試和上次相同，就是與新型兵器「CHAOS」戰鬥，但是今次的戰鬥場地就有所不同，是在第六試驗場的市街作戰。在上次的測試中所收集的資料作出改良的新型機，可能比上次的威力更強。可是，若果你被這個程度的威力擊倒的話，就沒有資格叫做「RAVEN」了。至於今次的報酬是AC用的特殊零件，這是在市場上還未出售的新製品，而以戰鬥來換取好的零件是值得的，就這樣拜託你了。

戰法：這個MISSION的難度較為簡單，因為敵方只得兩部機，而且敵方的體積較大容易被擊中，所以會較易過版。而作戰場地就在兵器研究所的一個試驗場內，四周都設有建築物，可供給玩者作掩護之用。當戰鬥開始後，敵方就在自機的前方，先用導彈LOCK ON，然後到有掩護的地方發射。而玩者也可以一邊作左右的水平移動，一邊用機鎗攻擊它，當到達敵方的面前時，用激光劍攻擊，這樣就可輕易擊倒它，將第一架「CHAOS」擊毀後，第二架的「CHAOS」就會出現，在它出現之前，玩者應先跳上屋頂上等待它，將機體的視點轉向下方，隨時準備發射機鎗或導彈，若它接近玩者時，就用激光劍不斷攻擊它，不要讓它逃脫，這樣就可以完成任務了。







MISSION 029

編號：M011 ——護衛航空機

勝利條件：敵機的數目餘下兩架以下
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z050×3／Z008×3／Z044×7
所得的報酬：34000C（擊落一架敵的運輸機加5000C）

事件：今次任務是保護遺傳工學的權威者奧卡姆娜博士，由於他的部份研究給眾人一個非常之大的誤解，故已不知受了多少的威迫行為。而今次博士必需到IZAK CITY作訪問，可是卻受到恐怖組織的襲擊警告，博士在本社研究所之中佔很重要的地位，是絕對不能被恐怖組織殺掉，而且博士已決定了乘搭航空機到IZAK CITY，就在他乘機之際，請協助他安全離開。

戰法：這版的難度並不高，而作戰場地就在高原的飛機場上，雖然敵方沒有強勁的機體，但是敵人的數目卻不少，所以是不能大意的。至於在作戰方面，由於任務是保護飛機安全離陸，所以應先到跑道旁的草地上作戰，不久之後，敵人就如一群蜜蜂一樣出現，這時玩者是不宜將作戰時間拉長的，必須速戰速決，唯一的方法只有一邊衝向敵人，一邊用機鎗LOCK ON掃射，走到敵人的旁邊時，立即用激光劍攻擊，一個敵人也不要放過，也不要給機會它逃走，而當第三個通信完畢後，就應到跑道上將敵人清除，第四個通信完畢後，玩者就應遠離機場跑道，因為敵人會將跑道上的飛機引爆，若自機太接近飛機的話，就會受到傷害，之後玩者的任務就完成了。






MISSION 030

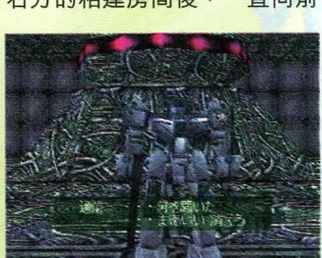
編號：M046 ——破壞電腦

勝利條件：將電腦破壞及將敵人的兩架AC擊倒
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z035×12／Z030×3／Z028×1
所得的報酬：38000C

事件：這個任務是有關於IZAK CITY西南方的舊軍事基地，而現在這個軍事基地正被一個叫地球環境再生委員會佔領，雖然他們以調查地上環境為目的，但總覺得不只是這樣，而他們進入這個基地的原因是要將殘留下來的軍事設備拆除，不過他們所用的時間太長了，我們不斷調查在他們的背後的事，他們一定有甚麼不可告人的秘密，在我們的調查所得，那個軍事基地是在「大破壞」之前的設施，至今仍未破壞，設施裏的主電腦有極大的可能性記錄關於當時的資料，若是真的話，那些資料就不能給他們，請入侵基地後將主電腦破壞。

戰法：今次的戰鬥場所雖與MISSION 022一樣，不過在後段卻有些不同，這版圖是由一條大直路串連多個房間構成，而其中大多數的房間是空空如也，甚麼也沒有，但是卻有些房間是需要進入的，若是所有房間都進入，就會很浪費能源和彈藥了，所以盡量不要進入沒有必要的房間來節省能源。作戰開始後，玩者不必理會兩旁的房間，向前進直到盡頭轉左，當遇上敵人時用激光劍攻擊，再一直往前走到最後的一個房間，進入裏面到另一邊，先轉右直行到盡頭，進入右方的相連房間後，一直向前走打開閘門之後，可到達另一個地方，直走至盡頭轉右，打開閘門就看到目標，這時敵人的BOSS出現，應先用導彈LOCK ON，當發射了導彈之後，向它的方位置一邊DASH，一邊用機鎗攻擊，到了它面前時用激光劍對付它就行，將它擊倒後，只餘下主電腦，玩者可用機鎗攻擊，若是用激光劍就得以看準紅色的位置來攻擊。







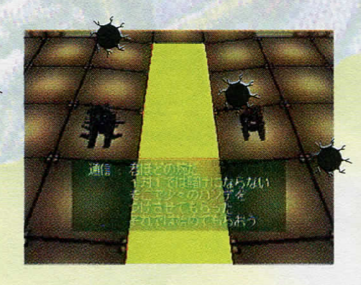

MISSION 031

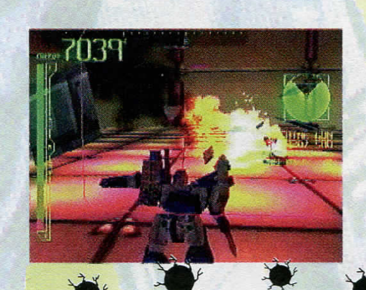
編號：M027——AC BATTLE

勝利條件：敵全滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z042×1／RAVEN×1
所得的報酬：42000C

事件：在近這幾天，我們的僱主舉行了一場AC BATTLE，現在正募集一些參賽者，這場BATTLE是招待各界的知名人士，利用AC互相戰鬥來作賭注中找尋樂趣，當然你們會取得報酬。若果在戰鬥中勝出，獎金的金額會比起一般的任務更高，至於戰鬥的對手由我們來決定，你們可以使用任何武器和裝備來進行比賽，這是不受限制的，希望你們能擁躍參加這場比賽。

戰法：這場戰鬥比以往難，雖然敵人只得兩個，但是足以在短短的時間內將你擊倒，至於作戰場地為最初的AC訓練場，至於敵人方面，兩架敵機的速度相當快，其防禦力也很高，在攻擊力方面，一架是愛用四連導彈攻擊，攻擊力不弱，而另一架是用激光砲連射攻擊，兩種不同類形的攻擊都有，所以玩者必須在進入這場BATTLE之前，先裝上對導彈和激光的傷害減輕的裝備，否則自機的能源很快就會扣完，在戰術方面，由於對方有兩個人，是會被敵方夾攻的，所以應先追着一架來攻擊，最好是先對付用激光砲的敵機，因它的防禦較弱，要一邊作左右水平移動，一邊用機鎗攻擊，直到接近它時用激光劍攻擊它，當它被擊倒後，餘下的一架敵機，只要用左右水平移動回避它的導彈，就沒有甚麼可怕了。





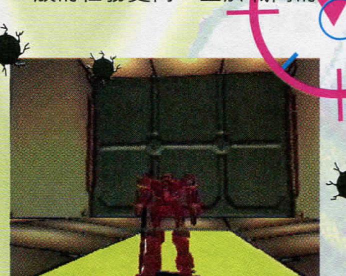
MISSION 032

編號：M060——AC BATTLE

勝利條件：敵全滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：AC×1
所得的報酬：42000C

事件：在近這幾天，我們的僱主舉行了一場AC BATTLE，現在正募集一些參賽者，這場BATTLE是招待各界的知名人士，利用AC互相戰鬥來作賭注中找尋樂趣，當然你們會取得報酬，若果在戰鬥中勝出，獎金的金額會比起一般的任務更高，至於戰鬥的對手由我們來決定，你們可以使用任何武器和裝備來進行比賽，這是不受限制的，希望你們能擁躍參加這場比賽。

戰法：要進入這場戰鬥必須完成一個條件，就是在MISSION 016失敗才可到這版，作戰場地為最初的AC訓練場，至於敵人方面，就是MISSION 016的AC，可謂向它算舊賬了，今次是以一對一決戰，與上次戰鬥明顯不同，而它的裝甲比起上次強了一點，不過對方只是一人，可以輕鬆作戰。在戰術方面，由於它經常用左右的水平移動，用導彈是很難擊中目標的，所以只得一個方法，就是一邊作左右的水平移動，一邊用機鎗攻擊它，有時候它是會向自機走來用劍來攻擊玩者，這時玩者應用激光劍還擊，當它後退時就是最好的機會，不斷用機鎗攻擊就可輕易將它擊倒。







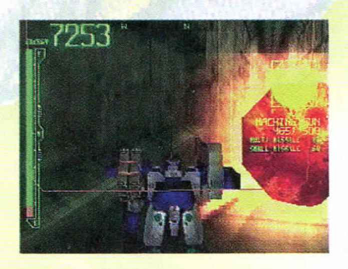
MISSION 033

編號：M044——遺跡強襲

勝利條件：將敵人的領導者破壞
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z01 4×7／Z031 ×1
所得的報酬：38000C(破壞一架敵機加500C)

事件：是一個非常好的消息，恐怖組織的頭領所在已確認到，就在多拉古蘭的東方的遺跡內，那個場所就是它與出資者MURAKUMO會合的地方，而今次的任務就是找尋恐怖組織的頭領，然後將它擊倒。在這之前，曾經有一個人的計劃被他們破壞的不少，在此可以見到他們的實力有多強。關於遺跡的資料方面，由於是大破壞時代時已遺失了，內部的構造是完全不能確認，在遺跡裏不排除有陷阱的可能，不過相信以你的能力是沒有問題，這個任務是絕不能失敗的，拜託了。

戰法：這次的作戰地點在一個遺跡內，除了有很多廣闊的通道外，還有在版圖的上方和下方都有個井通往另一個地方的，整個版圖倒算複雜。當作戰開始後，進入一個廣闊的房間，在房間的左方有個井，跳進井裏後，直行不久看到左方牆壁有個炸彈，用機鎗射爆它後繼續向前進，而當遇到敵人的時候，就應用機鎗攻擊，再前行就看到左方有火球發出的通道，向發出火球的方向行走，直到盡頭轉右，這時在下方看到缺口，跳進去直行，又進入一個廣闊的房間，這時將機體的視點轉向上，找到了缺口，利用推進器上到另一層，之後直走轉右，要小心從後方來的火球之餘，又要小心下方的地版，因為是隨時崩壞的，當通過三間房間之後，在第三間房間裏看見左右分別有個井，而目標就在右方的井裏，跳進右方的井後，一邊搜索敵人的位置，一邊向後退，當找到敵人的位置時，就應用機鎗作連射攻擊，不要被它逃走，而最好盡量接近它用激光劍來攻擊。





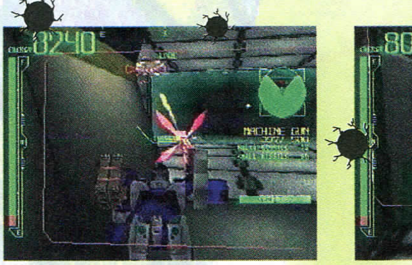

MISSION 034

編號：M042——解放生體兵器

勝利條件：將LOCK裝置全部破壞
失敗條件：自機破壞
出現敵機：砲台Z034×4／Z035×1 0／Z007×20
所得的報酬：32000C(破壞一架生體兵器減500C)

事件：這個任務是有關於生化學的機械，原本想將有關生化學的機械的事實真相公開的，但是由於在責任上出了問題，而且又沒有足夠的証明，所以希望你可伸出援手，請你入侵奇美加路達的研究設施裏找尋生體兵器，然後將所有生體兵器解放出來。在研究設施裏藏有相當數目的生體兵器的試驗體，若是被解放的話，相信對研究設施有相當的影響，雖然用這種卑劣的手段，但是為了停上CHROME的混亂就只有這個方法，一定要利用生體兵器，如果你不小心破壞一隻生體兵器就要減500C的報酬，至於具體的指示將會在你入侵研究設施後通知，拜託了。

戰法：這個任務的難度並不高，只是作戰場地比較大，很多分支路線，作戰開始後，先用機鎗將前方的敵人擊倒，然後打開閘門，之後就進入研究設施內部，但由於在設施內部的通道有高低差之分，而且通道峽窄，不能用導彈攻擊，所以要多轉移機體的視點，利用機鎗和激光劍對付敵方就行，一直前行會遇到三條分叉路，進入前方通道，將閘門打門後會見到生體兵器的實驗室，但不要急於進入實驗室，因為在實驗室裏有兩個砲台，應先用機鎗將砲台擊毀，然後到左方把LOCK裝置破壞，之後返回分叉路，進入其中一方(因為兩方的通道是相通)，跟着先將左邊的通道的實驗室裏的LOCK裝置破壞，最後才到右邊，但玩者必須注意彈藥的問題啊！



MISSION 035

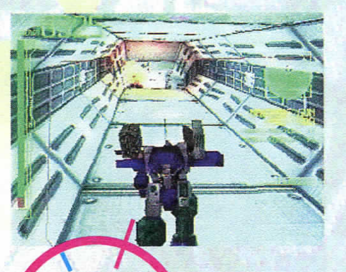
編號：M01 8——消滅占領海底基地者

勝利條件：發現潛水艦
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z048×8／Z002×20
所得的報酬：35000C

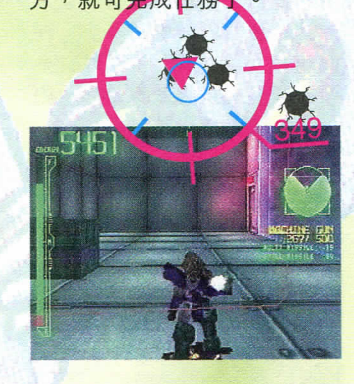
事件：很希望得到你的幫助，其實並不只需要你一人的，還有第二者。今次的地點是在海底基地，在阿古利亞島的東北方的海底，有一個被棄置的海底基地，而任務是將占領海底基地的傢伙消滅，這是一件容易的事，但是敵方的資料仍是不明確，不知是甚麼原因，無論是將它們打倒幾多次都是會不斷出現，雖然現在我們暫時撤退，但是總不能不理的，今次的報酬是35000C，不論是誰都可以，現在有人正等着你的協助。

戰法：這個MISSION的難度尚算普通，主要原因是沒有強勁的敵人，只是一些比較普通的敵機，並不難對付。作戰的場地在舊海底基地裏，而且範圍非常廣闊，要搜索潛水艦不是一件容易的事。作戰開始時，會看見同伴的AC機，它是會先行搜索的，而玩者先跟隨着它的方向前進，由於在海底基地內的地形有高底之分，所以要多注意機體的視點，當遇上敵人時，最好是與它作近身戰，這樣一來可節省彈藥，而且還可避過它們的攻擊，雖然地形看似複雜，但是其實是一條直路，而當玩者進入第三個房間時，閘門會突然上鎖，這時玩者只要細心觀察牆壁，用激光劍將有可疑的牆壁打破，就可看到通道，只要直行到第三個閘門轉左，之後不要理會其他分支路，直到另一個閘門，進入後就看到亮了紅燈的門，只要進入門的後方，就可完成任務了。









MISSION 036

編號：M01 2——破壞毒氣基地

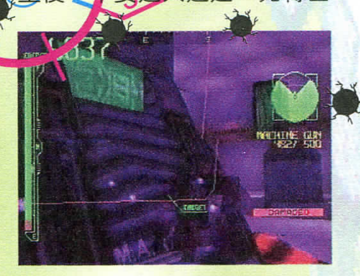
勝利條件：破壞全部裝置及脫出
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z002×12／Z045×4
所得的報酬：45000C（破壞一架敵機加500C）

事件：這是一件非常危險的任務，在現今的地上還殘留一些舊世代的遺物，這些遺物就是舊的軍事設施，而這些舊的軍事設施是很容易引起分爭。實行任務的地方就是以前的化學兵器的開發設施，在以前曾經有很多人入侵過那裏而令到保安裝置啟動了，這個保安裝置放出毒氣，使到整個設施充滿毒氣，這些毒氣是有腐蝕作用，即使是AC都會受到影響，在僅存的資料所得，設施裏有五個保安裝置，這五個保安裝置分別在不同的地方，如果可以的話，請將五個保安裝置破壞，當完成這個任務後即時離開這個設施，因為在設施逗留太久，對機體來說是非常危險的，所以請小心。

戰法：在進入這版之前必須先考慮機體的性能，因為這版的作戰地點在一個充滿毒氣的設施裏，機體的能源是會隨着在毒氣範圍活動而不斷扣除，所以要以最快速度來完成任務。作戰開始後，進入旁邊的基地入口，在基地裏面的紫色地區就是充滿了毒氣的地方，自機進入了紫色地區就會不斷扣能源，首先進入右方的通道，然後留意右方的牆壁，看到缺口時用激光劍打破牆壁，向前直行的時候，會看到另一個牆壁，用激光劍打破牆壁後，不要進入通道，先轉左方和右方將閘門打開，就會見到第一和第二個裝置，跟着以使用激光劍的按鈕SET好爆炸裝置，然後進入剛才的通道，向前直行轉左後，再向左轉，其通道的右方和盡頭都看到閘門，那裏就是第三和第四個裝置，之後進入右方的通道，再向前直行到盡頭，就可看到第五個閘門，進入後將第五個裝置SET好後，向另一方的通道前進就可逃出設施。









MISSION 037

編號：M015——驅除生體兵器

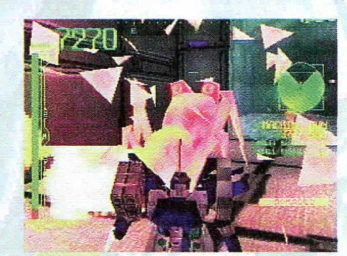
勝利條件：將四隻大型的生體兵器擊倒
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z006×7／Z005×30
所得的報酬：40000C（破壞一架生體兵器加700C，卵加100C）

事件：不知到誰入侵了研究所，將實驗室破壞而令到開發中的生體兵器四出暴走，而其中最大問題是一些擁有繁殖能力的大型生體兵器，因為牠們出了實驗室，牠們的細胞組織就會變得活性化，要開始繁殖只是時間的問題，若果牠們開始繁殖，就不能想像其數目之多，所以這件事情是不能再拖延的，萬一牠們走出研究所就會很麻煩了，至於體型較小的生體兵器可以不用理會，目標只是四隻大型生體兵器，請幫助我們吧！

戰法：這個任務的作戰地點與MISSION 035一樣，不論是通道或房間的位置，唯一不同的就是所對付的敵人，今次再不是解放生體兵器，而是將大型的生體兵器消滅，但今次的生體兵器與以往的有很大的分別，以往的生體兵器是不會作遠距離攻擊，只懂近身攻擊，但今次就懂得用口發射砲彈，所以要特別注意。至於在作戰方面，在版面的初段，在通道上只遇到一些體型較少的生體兵器，對付牠的最好方法是用機鎗LOCK ON後攻擊，而體型較大的生體兵器就在實驗室內，由於牠們擁有強力的遠距離攻擊，所以當玩者遇到牠時，就應用前DASH接激光劍攻擊，這樣的攻擊力會比較強，只要到其他房間將大型的生體兵器擊倒就可過版了。











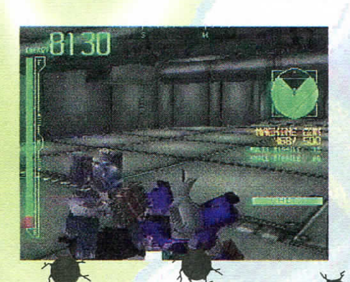
MISSION 038

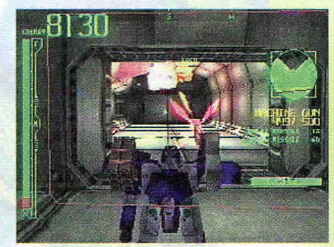
編號：M019——侵入宇宙站

勝利條件：在限制時間出現後，在限制時間內返回起點
失敗條件：過限制時間／自機破壞
出現敵機：Z007×12／Z034×6
所得的報酬：35000C（擊倒一架敵機加300C）

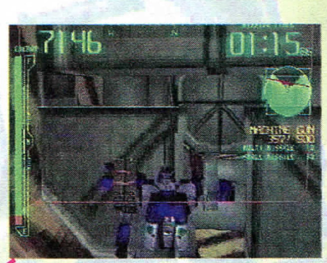
事件：今次任務的目標是破壞新製造的能量砲，地點在太空的宇宙站上，這個宇宙站在「大破壞」之後就被人棄置在軌道上，而且再沒有人到過這裏，直到現在MURAKUMO秘密派了人到這宇宙站進行維修工程，最近在MURAKUMO的地方運送了很多大量的到宇宙站，而這些物資已確定是能夠開啟能量砲的，究竟他們有甚麼企圖呢？現在仍是不清楚，但是既然已確定了他們的維修行動是對我們不利的，那就不可延遲阻止他了，請幫助我們吧！

戰法：這個任務其實是十分之無聊的，雖然委託者是要玩者將能量砲破壞，但是實質上這次任務規定了不能達成的。至於在版圖方面，基本上是由一架大型的飛行船的內部構成，其面積較大，有上下層之分，不過在這個MISSION裏是很少機會到達下層的，可暫時不理，作戰開始後，玩者先打開左方的閘門，四處殺敵來賺取金錢，但是不要距離出發點太遠，而且必須要緊記整個船的構造，因為當玩者在船上執行任務的途中，突然會有個通信是要玩者立即停止任務，還要在三分鐘內返回出發點，可是玩者是不能沿路回去的，因為原本沒有上鎖的閘門都上鎖了，只好繞到另一邊由另一個閘門返回出發點，只要在限定時間返回出發點就可過版了。











MISSION 039

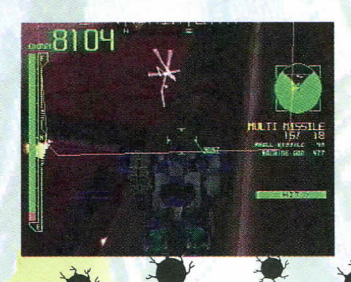
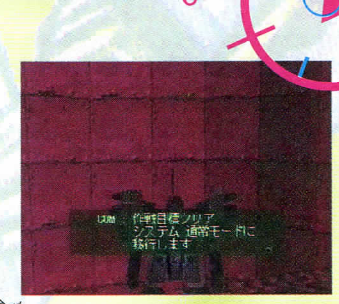
編號：M025 ——消滅溶爐入侵者

勝利條件：敵全滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z011 ×3／Z049×4
所得的報酬：42000C

事件：在屬於我們的委員會的資源再生工場內，被數架裝上武裝的機械入侵。大概是我們的活動被誤解而僱用了恐怖份子來襲擊，雖然曾經將數架機擊毀，但是我們的被害程度不少。因此，很希望「RAVEN」能夠協助我們。我們已將工場內的閘門全部鎖上，而他們亦都被趕進中央的大型溶爐內，我們希望能在那裏解決他們，不過溶爐是非常之高溫的，如果不小心跌進溶爐的話，以AC機體的裝甲是不能低受這高溫的，不過懂得巧妙地利用地形才是取勝的關鍵，我們會為你祝禱的。

戰法：今次的作戰場地在溶爐的中心，但是在溶爐裏的中心只得數條鐵管是可作自機的腳踏處，若不小心的話，就很容易跌落溶爐底的溶岩裏，這時想跳回鐵管上就困難了，所以玩者必須要注意。在作戰開始後，由於敵人全部在溶爐的下方，所以必須進入溶爐的底部找尋敵人，但是當玩者向下走時必須將機體的視點轉移到下方，先找到下方的腳踏處，然後將武器轉為導彈，隨時準備LOCK ON敵人，這一切準備好的時候才跳下去，而當與敵人距離遠的時候就用發射導彈攻擊它，但是若距離近時就應用機鎗直接攻擊對方，盡量是將敵人逐一擊倒，而且多看地圖行事，這樣就很容易將溶爐裏的所有敵人全滅。



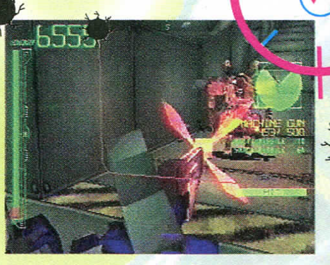

MISSION 040

編號：M041 ——搬送補給物資

勝利條件：將補給物資交給補給車
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z029×3／Z014×6
所得的報酬：（將CHROME的MT破壞減1 000C，敵全滅加1 0000C）

事件：我們已不能忍耐MURAKUMO的活動，今次已決定佔領他們的宇宙站「加艾達」。可是在前日，實行這襲擊計劃的機體卻失敗而回，但在他的調查所知，MURAKUMO在宇宙的行動越來越不尋常，他們將大量的資產運到宇宙站，目的是將「加艾達」改裝成宇宙要塞，如果不理會他們，隨他們繼續這樣的話，他們有可能成為最強的組織，所以我們實行了第一戰鬥戒備，而且已派出第一部隊向「加艾達」攻擊。今次的任務是協助第一部隊作戰，只要找尋供給物資送到我們的補給車就行，MURAKUMO在宇宙中究竟有甚麼企圖呢？不過已不能再等了，要盡快阻止他們，拜託你了。

戰法：今次的作戰場所與MISSION 038相同，唯一不同的是作戰目的，若是玩過MISSION 038就應該對這 的地形十分熟識，由於這次任務是要先找尋供給物資，然後將它交給補給車，所以盡量少與敵人戰鬥為佳。作戰開始後，應先進入右方的門，再由右方的峽窄通道進入船的外圍部份，打開前方閘門，看見有兩架CHROME的MT正與敵方交戰，玩者可選擇協助它們，但要小心別打錯，否則會減少報酬的，之後經左方的峽窄通道到上層，到右方的房間，就會遇到敵人的AC，用激光劍擊倒它後，再進入右方的一條小通道到另一個房間，將內裏的AC擊倒後，打開前方的閘門就可得到供給物資，之後返回起點，進入左方的門，經左方的通道到船的外圍部份，打開前方的閘門將敵人擊倒後，進入右方的通道，就找到補給車，只行到補給車旁邊就可完成任務。







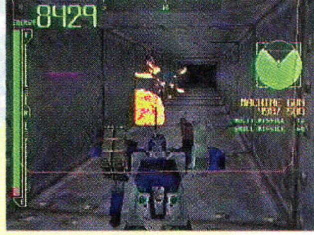
MISSION 041

編號：M043——奪取空氣淨化廠

勝利條件：收回膠囊
失敗條件：圓桶被破壞／越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z023×3／Z003×10／Z049×5
所得的報酬：46000C

事件：剛剛收到由恐怖組織所發出來的恐嚇，他們要佔領在IZAK CITY上的空氣淨化廠，這個裝置是將地上的空氣淨化，然後將空氣輸送到地下都市，是整個都市的生命來源。他們要求令社會腐敗的原兇MURAKUMO解散，但是這個要求對我們來說實在太無理了，所以請身為「RAVEN」的你立即將他們消滅。由於最近他們的活動多被「RAVEN」阻止，相信在今次的戰鬥中，他們是會不顧慮生死來作戰，所以你要小心作戰。還有，因為空氣淨化廠正進行擴張工程，故其地形是十分複雜的，敬請注意。

戰法：這個任務的難度較高，原因是整個版圖的構造非常之複雜，很容易迷路，再加上敵機數目多，所以要多留意自機的位置。作戰開始時慢慢向前直行，在左方的牆壁有個炸彈，用機鎗攻擊令它爆炸，向前直行不久，用機鎗將對面的敵人打倒，大約在開始後的三十秒，會有通信進來。原來那班恐怖組織放置了毒氣膠囊在某處，玩者要改變任務找出毒氣膠囊的所在地，但在十秒之後，又有令一個通信進來，這時必須在十分鐘內找到膠囊。而膠囊的所在是在淨化廠的下方，先將下方的鐵網用機鎗打破，跳進裏面就到一條峽窄的通道內，當遇到敵人時以激光劍攻擊，使它沒機會用激光攻擊自機，向前行到盡頭，將機體的視點轉移上方，將上方的鐵網打破，跳進上方的通道後，就找到毒氣膠囊，不過應先用前DASH接激光劍將守衛擊倒，然後取回毒氣膠囊。





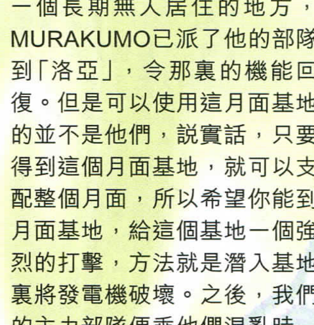




MISSION 042

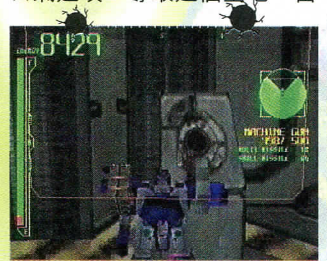
編號：M020——破壞發電機

勝利條件：破壞發電機後，在指定時間返回起點
失敗條件：自機破壞／脫出失敗
出現敵機：Z028×4／Z029×4／砲台Z034×9
所得的報酬：48000C（將一架敵人的AC擊倒加3000C）

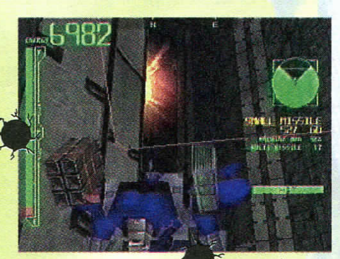


事件：月面基地「洛亞」是一個長期無人居住的地方，MURAKUMO已派了他的部隊到「洛亞」，令那裏的機能回復。但是可以使用這月面基地的並不是他們，說實話，只要得到這個月面基地，就可以支配整個月面，所以希望你能到月面基地，給這個基地一個強烈的打擊，方法就是潛入基地裏將發電機破壞。之後，我們的主力部隊便乘他們混亂時一口氣進攻，奪取這個基地。當然，敵人必定有AC守衛着，可能的話請將敵人的AC擊倒，而每擊毀一架AC都會給多3000C。但由於完全不明MURAKUMO在月面有甚麼企圖，當中可能是做些不是人類所做的事，所以這是一件非常危險的任務，但我們對「RAVEN」有信心，拜託你了。

戰法：這版作戰地點就在月面基地「洛亞」內，而在基地裏有很多AC守衛着，作戰開始後，打開閘門後看見升降機，行到開關掣前按〇掣來啟動升降機，落到下層，打開閘門後，敵人的AC正在前方，千萬不要向前進，盡量在閘門附近將兩架AC擊倒，用機鎗和激光劍是最有效的，之後躲在牆邊，用導彈LOCK ON敵人後攻擊，當確定前方沒有敵人後，慢慢向前進直到進入左方的閘門，開啟升降機到上層，一直向前行看到另一個閘門，當打開後不要急於進入，應在閘門附近用機鎗將上方的砲台擊毀，否則會被砲台擊倒跌落下層，打開前方的閘門後，開啟升降機到上層的房間，這裏有一架AC把守，將它擊倒後開啟另一度閘門直到盡頭後就可見到目標，進入房間裏用激光劍將它破壞，當將目標全部破壞後，基地會在兩分鐘後發生爆炸，此時玩者只要沿着剛才的通道返回起點便完成任務。











MISSION 043

編號：M023——CHROME武裝蜂起（暴動）

勝利條件：敵全滅
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z024×2／Z025×1
所得的報酬：48000C

事件：CHROME發生了武裝暴動，在社會的立場來說都很希望將他們趕走，他們的存在對全人類都有害而無益，若將一些有害的種子徹底消滅，就不會再有新的芽出現，我們是正義的，所以本社已派了最精銳部隊到各地區迎擊他們，而戰況是可以預測得到，但是只有一件事是計算錯誤的，我們對付CHROME部隊竟然要苦戰，他們攻擊本社的軍事基地，令到本社的部隊深受打擊，主要原因是敵方只得二至三部機體，毫無疑問這是CHROME的最新機種，現在估計他們的下一個目標是札姆沙漠的軍事基地，請你助我們一臂之力去迎擊敵人。

戰法：這次的作戰性質與MISSION 028差不多，都是將敵方的「CHAOS」打倒，可是今次的「CHAOS」比起上次的更加強和利害。進入這版之前機體必須裝上對激光和導彈的傷害加強才行，否則只會慘敗。戰鬥開始後，應先找個有掩蓋的地方作掩護，然後用導彈LOCK ON後攻擊，但由於敵人有三架，所以不能只站在同一位置，要多活動才能，不過若是在行動時，必須一邊開動BOOSTER移動，一邊用機鎗對準敵方的位置來攻擊，而當敵方接近自機時，就應用激光劍攻擊它，由於激光劍的攻擊力較一般武器強，所以當擊中敵方時最好乘勝追擊，但玩者必須小心他們的激光砲和導彈，其攻擊力很強，最好多用左右水平移動來回避，當將三架「CHAOS」擊倒後就可過版了。







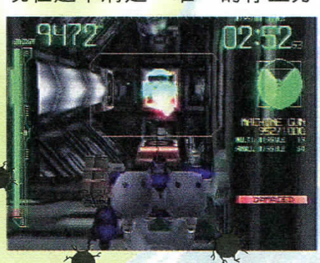

MISSION 044

編號：M022——最終兵器

勝利條件：破壞CORE
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z036×6／Z047×7
所得的報酬：50000C

事件：就在剛才收到一個可怕的報告，殘留在宇宙中的可惡人類MURAKUMO將超巨大砲「JUSTIFY」啟動了，如果這個超巨大砲啟動後，全人類的命運就沒有將來了。這事件已使到本社與MURAKUMO的關係更加惡化，而這超巨大砲是有弱點的，在它發射之前是需要一段長的時間來填充能源，但是距離它的發射時間到現在還不清楚，唯一的停止方法只有將發射裝置破壞，但是進入這些發射裝置之前會有能量牆阻隔，必須破壞能量牆才能進入的，本社會準備最高速的穿梭機到達超巨大砲，請盡快幫忙。

戰法：這是以一個巨大砲的內部作為舞台，而在大砲的內部有些細小的通道可往發射裝置，作戰區域分為四個，而每個區域都有不少敵人把守的，當作戰開始後，自機的位置由砲口開始，通信完畢後，玩者只得三分鐘的時間將發射裝置破壞，但由於敵人的攻擊力不弱，最好用大約一分鐘的時間將第一區的敵人打倒，之後由下方的通道進入，看到目標時用機鎗對準藍色的部份才攻擊，當破壞一個發射裝置時限制時間就會有所改變，之後返回第一區，用激光劍將能量牆破壞進入第二區（能量牆被破壞時會發生爆炸，故得手後要立即向後DASH，否則機體會受到傷害），用約分半鐘的時間將區內敵人打倒後進入左上方的通道，將第二個發射裝置破壞後進入第三區，與先前一樣，以最快的時間將敵人擊倒，進入右上方的通道，將第三個發射裝置破壞後進入第四區，將這區的敵人打倒後，進入上方的通道，將第四個發射裝置破壞之後立即返回第四區域，將大砲的中心破壞。





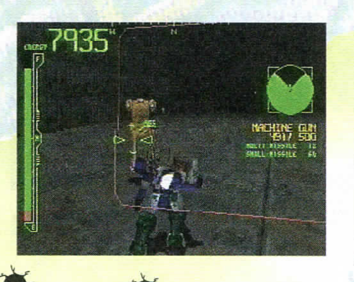
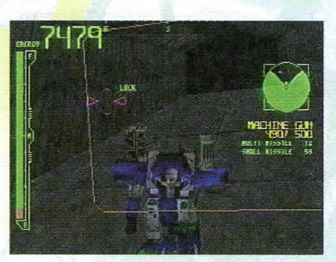

MISSION 045

編號：M021 ——掃除CHROME殘黨

勝利條件：將巨大MT擊倒
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z037×1 ／Z003×1０
所得的報酬：50000C

事件：首先向各位「RAVEN」報告一件事，使用新型無人兵器的CHROME，由於軍事政變，所以已決定解散這組織，而殘留下來的CHROME的資產等事全由我們MURAKUMO管理，我們的對立終於完結了。今後你們的任務將會比起以前少，這已証明了人類將會回復和平的生活，所以真的很感謝你們的努力，而現在有一個任務是想拜託你的，就是調查CHROME的軍事基地，或許在這個軍事基地的內部還有CHROME的殘餘部隊，而且戰力還很強，希望你能進入內部搜索，若發現殘餘部隊就將它消滅，拜託你了。

戰法：今次的作戰地點在CHROME的軍事基地，其版圖由五層房間構成，而在每個房間內都有很多敵人把守，雖然全部都不強，但是最好不要浪費子彈去攻擊它們，用激光劍擊倒它們就行，這樣可節省一些彈藥。戰鬥開始後，自機在基地的最底層，將這房間的敵人擊倒後利用旁邊的通道到上層，到達上層後，敵人的攻擊越來越強烈，這時玩者只得兩個選擇，一是將它們擊倒，二是不理它們，用BOOSTER逃走到另一層，當走出基地後，CHROME的巨大MT出現，它就是玩者的攻擊目標，由於它的體型非常大，所以對付它的方法很簡單，只要與它保持距離，一邊作左右的水平移動來回避它的導彈，一邊用導彈LOCK ON它後攻擊，最好就是躲在它的後方，因為它的速度不及自機快呢！



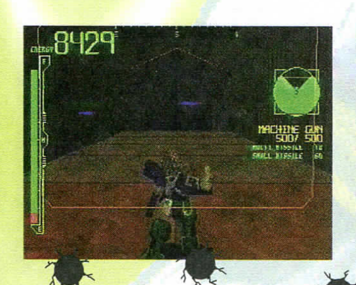
MISSION 046

編號：M047 ——再調查CHROME基地

勝利條件：將敵人的AC擊倒
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z015×1０／Z023×4／Z081 ×1
所得的報酬：48000C

事件：最近有來歷不明的團體經常進出CHROME軍事基地設施，雖然不能確認真實的情況，但是有人曾目擊過這是有關於兵器的，在以前層經擁有強大支配力的CHROME，現在卻解體，對於效忠過他們的人到現在還有忠誠心也是不奇的，這全部都是殘餘部隊，但是他們沒有大型的武器呢！或許這件事對「RAVEN」來說是沒有甚麼趣味的，但請將這些不安消除，潛入基地後，若發現他們就請將他們消滅。

戰法：這版的版圖與MISSION 045相同，唯一不同的是自機的起點，一開始自機在基地的入口，先進入基地內，不過很奇怪是一個敵人都沒有的，而當玩者直到第三層時，突然有通信進入，原來再向下前進是沒有甚麼結果的，委託人要你返回地上，這當然要跟隨委託人所說的去做，可是當返回上層時，敵人突然出現，而且數目不少，對於這無意義的戰鬥，可以逃走了事，別浪費有限的彈藥。當上回地面時又有通信進入，原來是敵人的AC向玩者挑戰，這時只有迫於無奈地接受，由於對方是架標準型AC，所以會較難對付，當踏出基地後要立即作180度的轉身，因為敵機就在自機後方，主要的戰法很簡單，只要用機鎗攻擊它就足夠，首先引它到樹林處及在這樹林與他決勝負，原因是它多以導彈攻擊自機，所以利用樹林的樹來作掩護，令其打不中目標，而自機則一邊用機鎗攻擊，一邊在樹林徘徊，不久之後，它就會倒在你的面前了。





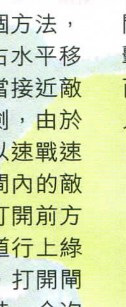

MISSION 047

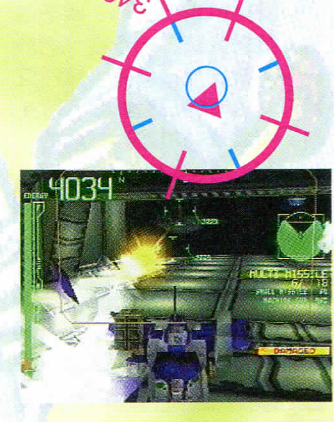
編號：M048——RAVEN的巢穴

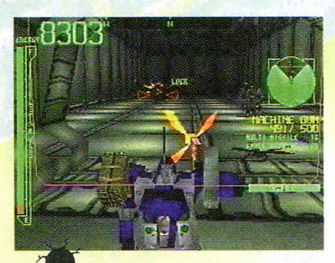
勝利條件：敵全滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z01 5×3／Z031 ×2／AC機Z01 4×5
所得的報酬：50000C

事件：突然有所屬不明的武裝部隊向我們NET本部襲擊，已有一部份的設施被破壞，我們的保安部隊已立即出動鎮壓，但是在其中發現一個問題，就是關於浮遊機雷的問題，原本是由保安部隊負責的，但是由於這些浮遊機雷經過改造，其爆炸的威力不弱，而且數目不少，所以請你將浮遊機雷消除，若果發現其他的敵人，請全部消滅他們，其報酬可是十分豐富的，好好考慮一下。

戰法：這場戰鬥可謂置玩者於死地的一個MISSION，雖然任務是要玩者拆除浮遊機雷，但是實質上是要玩者將設施內的敵人擊倒，當然這個任務是不容失敗的，作戰開始後進入設施的內部，打開第一個閘門，可看到一群敵機正等待着玩者，這時只有一個方法，就是衝進去，邊用左右水平移動，邊用機鎗攻擊，當接近敵機時，立即轉用激光劍，由於敵人的數目眾多，所以速戰速決為佳，而當這間房間內的敵人全部擊倒後，就可打開前方的閘門，進入前方通道行上綠色的升降機到另一層，打開閘門後，又有群敵機等待，今次可不用衝入裏面，因為這個房間較大，所以可以重用導彈攻擊，當然要小心敵人的攻擊，而這房間的敵人全滅後就可進入最後一版了。











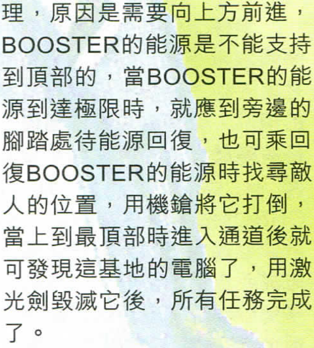
MISSION 048

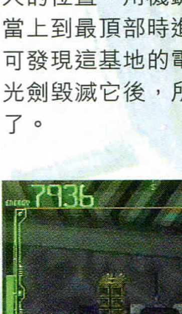
編號：M049——破壞RAVEN本部

勝利條件：破壞RAVEN巢穴的電腦
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z01 5×4／AC機Z083 ×2／砲台Z034×1 2
所得的報酬：——
事件：沒有

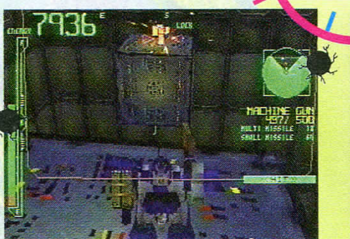
戰法：當完成了MISSION 047之後，就會強制性進入這個MISSION，而這版的難度可謂十分之高，並不是用普通機體就可過版的，即使是使用高性能的機體，而沒有高超的架駕技術，要過版就很渺茫了。玩者除了必須有高性能的機體外，還要有高超的駕駛技術，欠缺其一都不能，所以筆者在此建議在玩這版之前，先鍛練好自己的技術才玩，否則……

作戰開始時，自機的能源與彈藥已回復至最高，所以可以放心作戰，打開閘門進入戰區，將機體的視點轉移至上方，看到除了有敵人之外，還有很多浮遊石，而且在浮遊石上分別都有砲台，最好的方法是先將砲台擊毀，然後再攻擊敵人的MT，最後才跳上浮遊石，跳上浮遊石是要有技巧的，在起跳時先將機體的視點向上移，然後當BOOSTER到達極限的時候，將機體的視點轉向下方，看清楚自機的落點，當踏上浮遊石上時等待BOOSTER的能源復原，之後再一次向上跳，當到達頂部後進入旁邊的通道，到達一個房間，而這房間裏只得一架AC把守，玩者可不理會它，直跳落最底部，經過通道後又來到另一個房間，雖然這裏都是得一架AC把守，但是不能不理，原因是需要向上方前進，BOOSTER的能源是不能支持到頂部的，當BOOSTER的能源到達極限時，就應到旁邊的腳踏處待能源回復，也可乘回復BOOSTER的能源時找尋敵人的位置，用機鎗將它打倒，當上到最頂部時進入通道後就可發現這基地的電腦了，用激光劍毀滅它後，所有任務完成了。









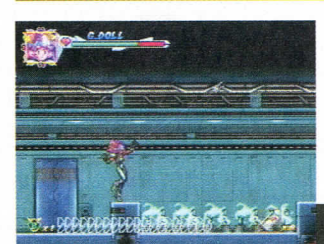


各 MISSION 出現時間表

時間單位	MISSION名稱	委託人
00	M000——OPENING MISSION	RAVEN'S
01 至 03	M030——消滅非法佔據者	GUARD
01 至 03	M034——消滅反抗組織	CHROME
02 至 04	M032——擊落所屬不明的 MT	GUARD
02 至 08	M037——奪回採掘設施	CHROME
03 至 06	M035——破壞保護機械	GUARD
04 至 06	M033——奪回運輸車	CHROME
06 至 09	M031——消滅非法佔據者	GUARD
06 至 10	M002——破壞砲台施設	MURAKUMO
07 至 09	M005——消滅作業用的 MT	MURAKUMO
07 至 11	M001——將恐怖份子消滅	GUARD
09 至 13	M003——救出調查車	地球環境再生委員會
10 至 11	M004——追擊恐怖份子	GUARD
11 至 14	M028——襲擊市街地	CHROME
11 至 15	M009——襲擊燃料倉庫	MURAKUMO
12 至 14	M008——保護運輸列車	MURAKUMO
13 至 15	M010——新型機能力測試	CHROME
16	M006——探索秘密工場入口	MURAKUMO
16	M040——秘密工場入口警備	CHROME
17 至 21	M017——埠頭倉庫警備	MURAKUMO
17 至 20	M036——鎮壓暴走集團	MURAKUMO
17 至 21	M045——破壞制御裝置	地球環境再生委員會
19 至 20	M024——處分脱走者	MURAKUMO
19 至 23	M007——驅除大型生物	GUARD
20 至 24	M038——回收膠囊	CHROME
19 至 22	M014——保護輸送飛行船	MURAKUMO
22 至 25	M026——處理墜落機	CHROME
23 至 25	M011——護衛航空機	MURAKUMO
22 至 25	M013——測試新型機能力	CHROME
23 至 25	M046——破壞電腦	CHROME
26 至 28	M027——AC BATTLE	RAVEN'S NET
26 至 28	M060——AC BATTLE	RAVEN'S NET
27 至 29	M018——消滅占領海底基地者	RAVEN
26 至 29	M044——遺跡強襲	CHROME
26 至 28	M042——解放生體兵器	MURAKUMO
29 至 31	M015——驅除生體兵器	CHROME
28 至 31	M012——破壞毒氣基地	RAVEN'S NET
29 至 31	M025——消滅溶爐入侵者	地球環境再生委員會
29 至 31	M019——侵入宇宙站	CHROME
32	M041——搬送補給物資	CHROME
32	M043——奪取空氣淨化廠	MURAKUMO
33	M023——CHROME 武裝蜂起	MURAKUMO
33	M020——破壞發電機	CHROME
34	M022——最終兵器	CHROME
34	M021——掃除 CHROME 殘黨	MURAKUMO
35	M047——再調查 CHROME 基地	RAVEN'S NET
36	M048——RAVEN 的巢穴	RAVEN'S NET
37	M049——破壞 RAVEN 本部	沒有



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：ARES

超光速 GRAN DOLL

論賣點，《超光速GRAN DOLL》可說集齊現今商業元素於一身，然而製作人員卻似乎因而忽略了實力方面。動畫畫面總算是合格，但相對主菜遊戲畫面卻全不對勁。不過在系統方面倒算不俗，玩家不妨當是一隻女性版《洛克人》處理，用以消磨時間倒也可接受。

PlayStation／ACT／BANDAI VISUAL／5800日圓（通常版）7800日圓（初回限定版）／記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械：2.5分	投入度：2.5分
畫面：2.5分	原創性：2.5分
音樂／音效：2.5分	難易度：2.5分
故事：3分	移植度：——
操作性：2.5分	平均分：2.6分



無責任編輯：赤目黑龍

LET'S HIT THE LINKS

哥爾夫球遊戲一向也是黑龍喜愛的遊戲之一，所以這隻《LET'S HIT THE LINKS》黑龍當然不會放過，事實上這隻遊戲可以說是PlayStation的同類遊戲之中黑龍覺得最精采的，人物動作細緻，遊戲變化多端，由於人物要先勝才可使用，使遊戲的可玩性增加不少，而出色的場地設計也是吸引之處。

PlayStation／SCE／SPT／港幣338元（行貨）

評分：

人物／機械：3.5分	投入度：4分
畫面：4分	原創性：3分
音樂／音效：3.5分	難易度：3.5分
故事：——	移植度：——
操作性：3.5分	平均分：3.57分



無責任編輯：赤目黑龍

洛克人 X4

在動作遊戲之中，相信沒有人會不認識《洛克人》，因為這遊戲所推出過的版本實在太多了，由黑白的GAMEBOY到現時最新的SS也有，不過，這遊戲和以前多集的遊戲方式完全沒有改變，亦表示完全沒有新意，只是換了BOSS而已，尤幸用ZERO非常好用，補救了遊戲本身的「乏味感」。

SEGA SATURN／CAPCOM／ACT／6800日圓（特別版）

評分：

人物／機械：3分	投入度：2分
畫面：2.5分	原創性：1分
音樂／音效：2分	難易度：3分
故事：1.5分	移植度：——
操作性：2分	平均分：2.13分



無責任編輯：赤目黑龍

怪物農場

本來黑龍從來也不玩育成（養人）遊戲的，不過這隻《怪物農場》令黑龍改變了。首先因為這隻遊戲不是養人，而是養怪物的，所以黑龍的興趣也大增，再加上其新的系統——利用CD來製造怪物，這種遊戲構思真是令玩者非常忙碌，因為每次開新的怪物也要轉碟，很煩呢！

PlayStation／TECMO／SLG／港幣398元（行貨）

評分：

人物／機械：4分	投入度：4.5分
畫面：3.5分	原創性：4.5分
音樂／音效：3.5分	難易度：3分
故事：——	移植度：——
操作性：3.5分	平均分：3.79分



無責任編輯：KOTARO

超人學園鋼帝王

雖然遊戲的人物設計、豪華聲優陣和開場OVA動畫效果十足，可惜仍彌補不了遊戲所犯的罪過和缺陷……遊戲在移植後，反而刪除了最有趣的學習機能；縱然將必殺技的操作簡化，但亦削減了不少固有技。遊戲中的獨特系統「四段放大縮小」也被移植得一塌胡塗，製造商是時候應反省一下自己的技術是否不足。

PlayStation／FIG／URBAN PLANT／5800日圓

評分：

人物／機械：3.5分	投入度：2分
畫面：2.5分	原創性：1.5分
音樂／音效：3分	難易度：2分
故事：3分	移植度：1.5分
操作性：1.5分	平均分：2.28分



無責任編輯：KOTARO

VIRTUAL 飛龍之拳

人物設計不算討好，畫面和音效表現只是不過不失，最值得一讚的地方就是迎合各種格鬥系統的需要，設定多項模式以供選擇，另外心眼系統亦再次重現於遊戲之上，但這遊戲是否真的需要用上兩年時間來製作？這點相信只有製作人員才知道了。

PlayStation／FIG／CULTURE BRAIN／5800日圓

評分：

人物／機械：2.0分	投入度：2.0分
畫面：2.0分	原創性：3.0分
音樂／音效：2.0分	難易度：3.0分
故事：2.0分	移植度：／
操作性：3.0分	平均分：2.375分



無責任編輯：HAJIME 少尉

相簿俱樂部聖波尼亞女學院

老實說如果不是為了工作，在下是打死也不會玩這隻遊戲的，遊戲本身其實不算太差，女孩子也不是醜八怪，但玩上手卻叫人提不起勁，我想喜歡和女孩子拍照的人或者較能投入吧？另外在完結時編相簿那部份和實際編輯工作很接近，在下畢業時就曾為校刊做這種工作！

SEGA SATURN／SOCIETA代官山／ETC／6800日圓

評分：

人物／機械：2分	投入度：3分
畫面：2分	原創性：2分
音樂／音效：1分	難易度：1分
故事：2分	移植度：——
操作性：3分	平均分：2分

無責任新GAME評壇



無責任編輯：ABO

RECIPRO HEAT 5000

《RECIPRO HEAT 5000》不是一隻普通的賽車遊戲，而是賽「機」遊戲，所以仍歸入RACING類。不要以為飛機很難駕駛，遊戲的操作經過極度簡化，比起不顧爬升和滑落的賽車遊戲，也不會顯得特別困難，真是連小朋友也很易上手的遊戲。速度感也很強，只嫌賽道略少。

PlayStation/ XING/ RAC/ 港幣398元（行貨）

評分：

人物/ 機械：3分	投入度：4分
畫面：3分	原創性：4.5分
音樂/ 音效：3分	難易度：3分
故事：1分	移植度：──
操作性：5分	平均分：3.3125分



無責任編輯：ABO

BOUNDARY GATE

以往《BOUNDARY GATE》曾出過PC-FX版（今年一月），當時算是PC-FX的「勁作」。現在的PlayStation版相信是PC-FX的「十足」移植版，很奇怪為什麼不善用PlayStation的機能，把畫面強化，再加強立體感。現在的《BOUNDARY GATE》只可以用普通二字來形容，除了有自動MAPPING和戰鬥載入快筆者也想不出其他讚美之辭。

PlayStation/ PACK IN SOFT/ RPG/ 5800日圓

評分：

人物/ 機械：3分	投入度：2分
畫面：2.5分	原創性：2分
音樂/ 音效：2.5分	難易度：2分
故事：3分	移植度：──
操作性：4分	平均分：2.625分



無責任編輯：ABO

怪物天堂

《怪物天堂》是怪物的天堂也是冒險者的天堂。有這麼親切的操作方法，遊戲的進行有如玩飛行棋那麼容易。雖然遊戲畫面和人物/ 怪物造型不甚討好，但憑着可同時八人對戰的設計足叫人玩多幾次。遊戲可以自動儲存實在是太方便了，這樣就算玩者的運氣怎樣差也可變成必勝的獵人了。

PlayStation/ MAKE SOFEWARE/ TAB/ 5800日圓

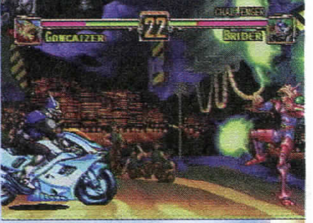
評分：

人物/ 機械：2.5分	投入度：4分
畫面：2.5分	原創性：4分
音樂/ 音效：2.5分	難易度：2分
故事：3分	移植度：──
操作性：4.5分	平均分：3.125分

超人學園鋼帝王

無責任編輯：ARES

不限於一個範籌的產品



《超人學園鋼帝王》的街機版大約只「生存」了只有兩個星期左右，原因可能是它在家用機種推出可能會較適合。而現在遊戲亦終推出了家用版，不過在系統上便作出了不少修改，這大既是出現廠方亦察覺到當時的問題吧。在遊戲方面，最大的特色便可算是人物由著名動畫家大張正己設計，同時更擔任了其中一個角色BRIDER的配音，可說是噱頭十足。至於家用版亦加進了其他模式，令產品不單只限於遊戲這一個獨立範籌，於遊戲之外玩家亦可看到其動畫作品的部份資料，如閣下的興趣並不只於遊戲的話，相信《超人學園鋼帝王》是個不錯的選擇。

機種：PlayStation
製造商：URBAN PLANT
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

評分：

人物/ 機械：3分	投入度：2.5分
畫面：2.5分	原創性：3分
音樂/ 音效：3分	難易度：3分
故事：──	移植度：2.5分
操作性：2.5分	平均分：2.8分

STREET FIGHTER EX PLUS α

無責任編輯：ZAC

又真係抵玩過街機喎！！



相信大部份機友都已在街機玩過這隻遊戲吧。難得的是這次移植到PlayStation上，除了例牌的加了新人物之外，那些新的模式更是令人拍案叫絕，令人覺得抵玩過街機。其中最多人談論的可算是那個「變態連招訓練計劃」。如果大家有幸完成所有連招，除了可使自己變成強者之外，更會有一種極強的滿足感。然而，正因有了這個模式，所以令我們的編輯更難找出新的連招來向大家介紹（人辨一個：小健健）。整體來說，這隻遊戲實在造得很好，連一向沒有玩開格鬥GAME的赤目黑龍先生都買了一隻回家珍藏（據說是因為有得玩打木桶……），小弟亦開始悔恨為何自己家 沒有PlayStation……

機種：PlayStation
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：港幣398元
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/ 機械：3.5分	投入度：4.5分
畫面：3.5分	原創性：4分
音樂/ 音效：3.5分	難易度：4分
故事：3.5分	移植度：5分
操作性：4分	平均分：3.94分

無責任新GAME評壇

SAGA FRONTIER

無責任編輯：福田



雖然每人的故事稍短，不過依舊有SAGA本色

曾經在《FF》與《RS》的大全集中看過一番說話，就是普遍玩家們對SQUARE三隻RPG系列的感覺：《聖劍》對玩家的要求比較低；《FF》的雛形來自日式傳統RPG，發展至《FF 7》縱使加入了不少新穎元素，不過仍是相當大眾化的遊戲；至於《SAGA》則非常着重系統上的構思與概念，由《RS》全三集的自由故事系統、必殺技修練、皇帝繼承、軍隊戰鬥、做生意、陣形技與及合體技等，令人留下深刻印象。今次《SAGA》和以往不同今次7名主角各有獨立的故事，每人重疊的篇章實在只得幾個，再加上每人都各有特色——T260G與其機械人同伴彷彿如科巧片一樣的戰鬥（全彈發射好誇張）、RED的特撮英雄式橋段（簡直一絕）和COON那場以合體技來評定藝術點的戰鬥等等，相信玩過《SAGA》的人都會覺得正。

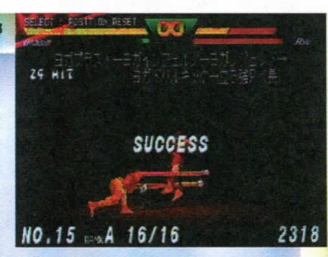
機種：PlayStation
製造商：SQUARE
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM
價格：港幣468元
記憶：2 BLOCKS

評分：

人物/機械：3.5分	投入度：4.0分
畫面：3.5分	原創性：3.5分
音樂/音效：4.0分	難易度：3.5分
故事：3.0分	移植度：——
操作性：3.5分	平均分：3.56分

STREET FIGHTER EX PLUS α

無責任編輯：小健健



夠你玩足整個暑假！

其實在《STREET FIGHTER EX》推出業務用版的時侯，它並沒有令小弟提起興趣，因為雖說這是一隻3D多邊型的格鬥遊戲，但內裡卻全是2D格鬥遊戲的系統，所以，我還是沉醉於《VIRTUA FIGHTER 3》好了。不過來到家用版，也許小弟用手掣比搖桿更靈活吧，（嘩呀，你這個怪胎！）使出SUPER CANCEL就比較容易，玩上手又開始覺得有趣了。唔，正經回來。其實製造商聰明地加入了大量業務用版沒有的原創元素，一來增加了遊戲的壽命，以配合在暑假的開端推出；二來亦為玩者在熟悉的遊戲上增加了新鮮感，提高了購買意欲。所以總括來說，一隻《STREET FIGHTER EX PLUS α》就足以霸佔你暑假中大部份的空閒時間了。

機種：PlayStation
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：港幣398元
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機體：3.5分	投入度：4.0分
畫面：3.3分	原創性：3.7分
音樂/音效：3.2分	難易度：4.0分
故事：——	移植度：——
操作性：3.6分	平均分：3.61分

魔劍美神 ROYAL

無責任編輯 山寺良牙

緊張得來又帶搞笑味！

這齣在日本及香港非常出名（是否在香港非常出名本人不知道）的動畫，跳出了動畫的框框，走進了次世代遊戲的領域，雖然本人也只是看過香港TV版一集這麼多，但其搞笑味也已領教。今次的SEGA SATURN版雖然是原作故事，但其搞笑程度絕不下於動畫版，有趣的對白加上質數不差的OPENING播片及內文播片，令遊戲生色不少。音樂方面，除了大部份的對白有配音外，連戰鬥時也會有人物的聲音出現，而且那些對白也十分之得意。而本人比較不滿的，就是戰鬥場面中不能調校視點，有時在使用魔法時會誤中同伴。最後一句，戰鬥畫面的Q版公仔真的十分之得意，真想要一隻用來裝飾。

機種：SEGA SATURN
製造商：角川書店
遊戲性質：RPG
售價：6300日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4分	投入度：3分
畫面：4分	原創性：——
音樂/音效：4分	難易度：3分
故事：4分	移植度：——
操作性：3分	平均分：3.57分

STREET FIGHTER EX PLUS α

無責任編輯：阿三



好玩，好難玩！

我是射擊機迷，與格鬥機迷不同，自然在街機玩過這隻遊戲的機會不多。況且對「EX」街機板的感覺是好看不好玩，結果只玩過幾局而已。但是這次移植到PlayStation上，卻反而吸引非常。何解？皆因新人物夠多，總有一個半個會揀得到嘛（我揀「印度人」！）。此外，「連招訓練模式」簡直就又愛又恨。能夠完成當然有滿足感，但資質所限，後半部簡直難玩到不能形容，完成不了又玩不到打木桶，用不到隱藏人，叫人氣憤（好彩後來有秘技）。但總括來說，遊戲整體十分明快流暢，移植度高，畫面沒有半點「窒」的感覺，亦非常悅目。實在玩得好開心，不妨買一隻，送禮自用兩相宜。

機種：PlayStation
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：港幣398元
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械：3.5分	投入度：4.2分
畫面：3.8分	原創性：4分
音樂/音效：3.8分	難易度：3分
故事：——	移植度：5分
操作性：4分	平均分：3.9分

無責任新GAME評壇

魔劍美神 ROYAL

無責任編輯：MS

由開場笑到收場



曾在電視播過的《魔劍美神》，終於在SS推出遊戲了，《魔劍美神ROYAL》真是一隻既攪笑又好玩的遊戲，原因很簡單，除了有緊張的故事外，還經常有攪笑的場面，例如加奧黎經常忘記敵人的名字，阿米莉亞經常說要以正義而戰，莉娜就只顧着金錢的問題，這種種的事使到遊戲的有趣度大增，而在戰鬥方面是以戰略模式進行，每個角色都可用回自己的強勁魔法，例如莉娜的龍破斬，可以一擊就將大部份的敵人擊倒，所以玩起來比其他戰略遊戲容易，對於玩者來說是比較適合，唔~~~如果是經常發生戰鬥的話，就會有悶的感覺，沒有甚麼挑戰性。不過對《魔劍美神》迷來說，一定是不可錯過的遊戲啊！

機種：SEGA SATURN
製造商：角川書店／ ESP
遊戲性質：SRPG
容量：CD-ROM
價格：6300 日圓

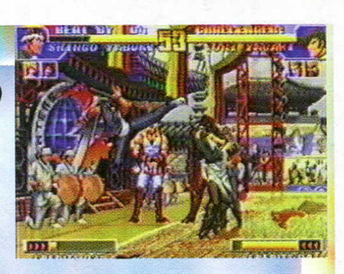
評分：

機械／人物	3.8分	投入度	4分
畫面	3.5分	原創性	3.7
音樂／音效	3分	難易度	3分
故事	4分	移植度	——
操作性	3.4分	平均分	3.55分

拳皇 '97

無責任編輯：KOTARO

拳皇九七 唔玩唔得



每年期待之作《THE KING OF FIGHTERS'97》，雖然已是同系列的第四作，但整體表現卻沒有叫人失望。

遊戲與以往有很大的改變，將舊有系統的概念重新整理，成為側重系統作戰的「AVDVANCED MODE」和簡單操作的「EXTRA MODE」，使遊戲性變化更為強大。除了系統作出改良之外，以往於《94》、《95》和《96》中所犯上的毛病也重新修改，令角色與角色之間更能取得平衡，而遊戲亦不會流於舊有的模式。

然而今集遊戲的畫面效果表現，的而且確比以往數作來得色彩繽紛，但背景BGM卻欠奉，改用人物帶出BGM，是唯一垢病的地方。

機種：街機
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
容量：460M

評分：

人物／機械	4分	投入度	5分
畫面	4分	原創性	5分
音樂／音效	4分	難易度	3.5分
故事	4.5分	移植度	——
操作性	4分	平均分	4.25分

雷弩機兵

無責任編輯：HAJIME少尉

電鋸呀，電鑽呀……



很久沒有玩過這類多人參與的動作RPG了，和朋友合力對付眾多的敵人，這種感覺真是令人懷念哩！本來由於家庭遊戲機的機能所限，是不可能讓太多人同時參與的，本作品也只能進行二人同遊，不過這卻無損本作的可玩性，事實上在雙打時，即使有多名敵人同時出現，畫面也不致於太過混亂，這大概是簡單易用的操作方法和明快的戰鬥使然吧？玩起上來還有種在玩昔日那些橫向動作遊戲般的感覺呢！說回遊本身不論角色的設計還是故事方面都相當不俗了，加上駕著這些二頭身機械和使用各種獨特的武器（如電鋸呀，電鑽呀……），實在是一隻不俗的作品！

機種：PlayStation
製造商：AXELA
遊戲性質：3D ARPG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械	3分	投入度	4分
畫面	3分	原創性	3分
音樂／音效	3分	難易度	3分
故事	2分	移植度	——
操作性	3分	平均分	3分

怪物農場

無責任編輯：ABO

今日才知道人是從那兒來的



當初還以為《怪物農場》是一隻怪獸版的《美少女夢工場》，但是經過反複地製造怪獸的艱苦歷程（不斷換碟），發覺兩者是很有不同。首先玩者可以選擇自己寵物的種類，其中當然有女仔啦（雖然出現的機率很低）。第二是養的過程不同，《美》着重女兒不同參數的發展，《怪》則着重怪物的戰鬥力和忠心度。第三，《怪》是一隻立體化的遊戲，雖然寵物不會發育，不過牠會在畫面上跳蹦蹦，看着牠也不會覺得悶。遊戲引入使用光碟讀出怪物資料的系統很是新鮮，很像以往很流行的條碼戰士。不夠光碟也不打緊，遊戲有怪物合體的系統，雖不能和《女神轉生》系列的惡魔合體同日而論，但所帶來的樂趣絕不遜色。

機種：PlayStation
製造商：TECMO
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
價格：港幣 398 元
記憶：1 BLOCK（EACH MEMORY）

評分：

人物／機械	4分	投入度	4.5分
畫面	3分	原創性	5分
音樂／音效	4分	難易度	3.5分
故事	3.5分	移植度	——
操作性	5分	平均分	4.0625分



嘩！乜事呀？



假如大家有去過今年香港書展，又有順道到《遊戲誌》的攤位一遊的話，相信都會見過哩一幕場面。

唔知係因為《遊戲誌》的編輯都看慣了日本遊戲展那種每個BOOTH都有EVENT的做法，抑或係《遊戲誌》編輯貪玩成性，自己開BOOTH都搞搞震，安排咗好多得意項目，要做到「點止賣書咁簡單」。假如你嫌迫冇去睇嘅話，而家就為你作賽後報告啦。

《遊戲誌》'97書展玩冧檔

冧檔日記

DAY 1 23/7

2 IMPRESSION



由於今次係《遊戲誌》第一次參加書展，我們完全估計不到到訪我們攤位的人數，正當我們用我們認為最理想的攤位設計來開檔之時，場外突然群情兇湧。衝呀！《遊戲誌》攤位內一下子衝入幾十個渴望早日購賣《次世代年鑑》的讀者，而且人數愈來愈多。在枱腳斷了、試玩台停了、湧進來人停不了的情況下，我們的攤位被迫在上午11時和下午3時暫時收檔，控制人群，以免釀成另一次蘭鬼坊慘劇。

COSPLAYER，出擊！

今次《遊戲誌》攤位安排了多項重點節目，首先是向日本SCE借來了三部試玩台，供讀者試玩。另一項就係我們請來了五位COSPLAYER，她們都是現在積極參與同人誌活動的活躍分子。五位小妹妹分別扮演春麗、ARURU、LUNAR、藤崎詩織和ANGELIQUE。她們除了負責銷售外，還替我們收集問卷。這次問卷調查的結果全部都會轉交各生產商作參考之用。由於好少有COSPLAYER喺書展出現，所以不單吸引到讀者的注意，就連各大傳媒如東記、壹記、CNN都有來拍照。



DAY 2 24/7

五馬分龍

繼DAY 1的冧檔事件後，我們改變了攤位設計，把人群疏導到攤位外面去，可是人群沒有減少反而增多，這樣的情景當然惹來會方TDC嘅投訴啦！但由於這次冧檔事件純粹是出於初次參展不能估計人流，我們停賣、停玩都無法減少人龍，TDC都無話可說，只有借5隻鐵馬俾我們令人龍更有秩序。



來自SCE的聲援

今次我們的攤位咁多嘢送，真係要多謝SCE鼎力支持。咁啱SCE ASIA PROJECT室室長安田先生同近藤都喺香港，當然會嚟睇下我哋搞乜鬼啦！佢哋都唔到原來書展有咁多年青人入場，而我哋個攤位有咁好反應亦係他們意料之外的。唔知下年SCE會唔會自己參加書展呢？反正而家書展都唔只賣書啦……

DAY 3 25/7

發泡膠大抽獎

哩日最好玩嘅，莫如送PlayStation主機嘅時候了。前一日終於收到SCE空運抵港的主機，原本係諗住搞比賽送的，但為怕幾經艱苦才能收拾的人龍又再出現，所以最後後決定放棄比賽。第一天的PlayStation我們就選了以購物抽獎的形式來送出，但由於臨時臨急的關係，只能夠以發泡膠來作抽獎的工具，簡陋得很。



■做乜抽到獎都唔識笑呀？唔通嚇親？

DAY 4　26/7

唔知乜事中獎記

第二日我們改變咗送PlayStation主機嘅方法，就係變成第500位光顧嘅顧客就可以得到這部PlayStation主機。可能因為宣傳不足，或者係大家對張貼喺攤位前嘅公布冇興趣，所以冇人知道自己會中獎。只見中獎者「R」晒頭的樣子，就知道佢哋對中獎驚多過喜。



S×××××?乜嘢嚟㗎?

喺SCE送出嘅獎品裏面，有種好似好值錢嘅嘢，哩種就係SQUARE嘅MEMORY卡盒了。傳說哩個MEMORY卡盒被炒到1000蚊，有冇人買就唔知喇，總之我們就有140個派（計番條數，成14000蚊㗎）。不過，肯出咁多錢嚟買嘅只限於少數機迷，一到咗書展哩啲大眾活動，就會發現原來近9成人都唔知乜哩係SQUARE、乜嘢係MEMORY卡，甚至連我們送乜都唔知，搞到送咗俾佢之後走番嚟問我們可不可以換海報。不過，人龍依然長到不可收拾。原因好簡單，因為大家都係香港人……


■ZAC以《街霸EX PLUS α》跟參觀者較量，能打倒他的便可獲SQUARE MEMORY卡盒一個。可是，這方法派得比較慢……

DAY 5　27/7

假日症候群

踎咗書展咁多日，多多少少都睇到平日同假日入場嘅人嘅心態。平日一早就會有好多年青人入場，佢哋好熱情，而且好清楚入場要買啲乜嘢，出手好爽快；過咗1時就會靜啲，直到下午5時過後，就會出現一班上班一族。

假日就好唔同，人潮到12時才會出現，而且都是不知道有甚麼好買的人，經常反覆流連於幾個店舖之間，思前想後先至出手。哩班人當中，有啲人有遊戲機但係唔睇遊戲機刊物。



800名車輪戰

哩日我哋將送出PlayStation主機嘅顧客定喺800位，令到中獎嘅人夜啲先出現，點知就引來一班「獅9」黨。所謂「獅9」，未必一定係女人，有啲自命錢多到掟死人但又為咗俱俱小事而大為緊張嘅人都可以入「獅9」黨。哩一日就出現咗三位這樣的「獅9」，佢哋為咗一部PlayStation主機竟然出到車輪戰不停輪流買的好平嘅嘢，誓要奪取主機。點知最後竟然俾一個途中插入買本年鑑嘅年青人奪去佢哋嘅好夢，見嗰位得獎者得獎後個樣，就知道佢完全唔知道原來剛才正是惡戰連場。

DAY 6　28/7

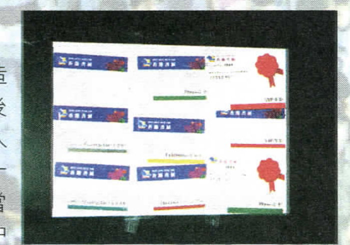
有頂價大拍賣

到咗最後一日，所有攤位都開始執拾，《遊戲誌》攤位都一樣。喺書展期間，有好多顧客嚟問我們張貼在攤位的靚靚遊戲POSTER賣唔賣，於是我們就決定喺書展最後一日實行一次海報大拍賣，而PlayStation主機亦透過拍賣海報時送出。不過，拍賣一開始就唔係好對路，由於參加者太過瘋狂，海報售價被過分推高，所以我們最後要為海報訂下最高價位，睇怕哩次都係同類拍賣嘅創舉喇。

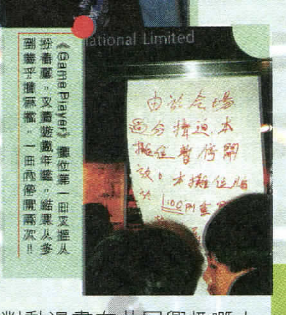
偽證風雲

由於先一日有好多人用偽造證件入場，會方好緊張，喺最後一日實行現場查證，每個人出入都需要交張證出嚟俾警衛驗證一番方可入場，場面都幾緊張。當然啦，就以我們的攤位為例，仲未正式開場，就會兩個掛住承建商證件嘅小朋友到來喊要試玩，你點唔會相信佢哋夠力搭棚起架。

其實偽證問題年年都有，到底明年會方會點處理偽證問題呢？







亂！亂！亂！

混亂嘅當然唔止係一間公司，基本上雲集所有漫畫館嘅2館都亂過派米，難怪有人說這個是TDC今年最錯誤的決定。

■東TOUCH

《Game Player》攤位第一日又搵人扮春麗，又賣遊戲年鑑，結果人多到幾乎擠爆檔，一日內便開兩次!!

傳媒俾面報告檢閱

承蒙各大傳媒俾面，《遊戲誌》攤位總算有一點點見報率，商台、東、壹都有報道過。不過，大家所談論嘅焦點好落喺我們班COSPLAYER身上，以睇靚女的心態嚟睇。其實COSPLAY並唔係靚女SHOW，甚至唔係女士專美，大家所追求嘅係志同道合，一班對動漫畫有共同興趣嘅人一齊玩下化　舞會，暫且脫離現實淘醉一番啫，靚唔靚只係次要。

經過今次書展嘅大成功，我哋經已商量好，下年一定捲土重來大搞COSPLAY，你有冇興趣明年玩埋一份？



■壹本便利

SNK LIVE TOUR'97 現場報道

自'94年開始，《THE KING OF FIGHTERS》就成街機迷矚目的焦點，到了今年1997年，SNK更隆重其事，香港大搞宣傳活動。不過，更重要的是，SNK將會在今年推出他們的64BIT機板「HYPER NEO GEO64」，和配合其推出的3D《侍魂》等3D遊戲。加上NEO PRINT的新版本——《拳皇'97》、《香港版》等，今次LIVE TOUR又怎可以錯過呢？



■好多人一早已在場外排除候入場

各款街機場面墟冚

大會在早上11時便開放給公眾人士入場，而新聞界就早已在10時入場試玩了。

會場內可供試玩的街機遊戲分別有《SAMURAI SPIRTS～侍魂～》、《拳皇'97》、《Roads Edge》、《The Irritating Maze》及《MAXIMUM FORCE》。

《SAMURAI SPIRTS～侍魂～》和早前在日本東京及大阪舉行的「SNK Private Show'97」的版本相若。遊戲的開發度有50％，早上只是廠方的所以有不少人排隊。

《拳皇'97》是全場擁有台數最多的遊戲，但可惜仍是求過於供，往往出現長龍，SNK早有預媒，在LIVE TOUR尾聲之後，公布《拳皇'97》在當日下午5時半率先在全線「VIRTUAL ZONE」推出，剛好會場附近就有一間，大家當然趕過去繼續比試。這一招可真一絕。

今次SNK帶同他們的首隻賽車遊戲《Roads Edge》到港，雖然是次試啼聲，但畫面及操作皆十分出色，完成度已有90％，遊戲預設有兩種視點及可在遊戲中途轉換BGM，相信遊戲將於8月推出。

《The Irritating Maze》是一款在熒幕上玩的電流棒遊戲，玩者所使用的並非真正的電流棒，而是一個半球體。

《MAXIMUM FORCE》是一隻酷似《AREA 51》的3D GUN SHOOTING遊戲，畫面以真人CG構成，感覺頗為美國化，流暢度不俗。

《NEOPRINT》這次推出了多個版本，其中拳皇'97版更是首次登場，由於此背景尚在開發階段，所以有可能在正式推出時有所差別。本來SNK還準備展示以日本偶像歌手安室奈美惠為背景的SPECIAL版《NEOPRINT》的，因版權問題而未能在今次的展覽會中展出，但大概8月便會在港推出。



■會場中最多人等候玩的，當然就是《拳皇'97》了



■會場外設有SNK人物簡介



■《侍魂》的完成度雖然只得50%，但已經出了出招表了





■《MAXIMUM FORCE》



拳皇人設到港挑機

在這次LIVE TOUR中，SNK特別安排了《拳皇》系列的人設山崎力先生到場向香港機迷挑戰兼頒獎。看山崎先生個子不高但相當結實，加上最見他那副嚴肅相，還以為他很惡，交談過之後就知道他原來是個好玩之人。他告訴我們《拳皇'97》裏原來隱藏了多個秘密，不過希望機迷自己去找尋。有關秘密，留待這個月末的公布吧。





■你看，山崎先生在SNK ASIA的鈴木先生玩得多忘我

侍魂宣傳片正到瘽

除了一部部街機吸引之外，會場中的電視幕場上放映的《侍魂》3D電腦動畫也相當精采。片段中，展示了兩個遊戲中的新角色

拳皇'97終極賽

這挑戰賽可說是全個展覽會的招點及高潮所在，司儀方面由蘭茜及SAMMY負責，8位參賽者均是由會場內的「拳皇'97挑戰賽」中挑選出來。終極賽的初賽以單淘汰形式得出最後四名選手進行單循環決賽，最後得出冠軍盟主。



■《拳皇》人設山崎力到港為拳皇'97終極賽優勝者頒獎





■《Roads Edge》

■《NEOPRINT》是其中一個較受歡迎的攤位





■為《NEOPRINT》而設的貼紙記事簿



■ 首次登場的拳皇'97版《NEOPRINT》



■《The Irritating Maze》



■大會除新GAME試玩及拳皇比賽外，還邀請了歌星梁漢文、趙學宜、何超儀、郭子言獻唱。

街頭GAME霸王

大家有冇去書展一睹小弟嘅風采呀（嘔……）？？

點玩都得 拳皇九十七（PART II）

喺7月28號，哩個《拳皇97》就已經到咗各大機鋪，唔知大家有冇去玩吓咁呢？好彩小弟喺截稿之前就有幸玩過吓。今次個氣



■唔知點解，出到哩招或者中咗哩招都會令人好高興

氛做得好正，十足十一個全球性嘅格鬥大會咁，令小弟嘅「拔甩」都不期然燃燒起嚟，實在太正呀！！至於哩隻GAME嘅介紹，就請大家睇返今期嘅內文啦（內文仲有SNK個LIVE TOUR嘅介紹添呀）！至於嗰日小弟同友人講開哩隻GAME，佢話今次用返94同96嘅系統，好似冇乜改進咁話。但係以小弟嘅愚見就覺得，97嘅新系統就係有得用94同96嘅系統（嘩，乜咁玄妙呀又？）。而經小弟嘅觀察，好多機友都好喜歡用94 MODE，可能佢哋覺得用96 MODE就同玩返96差唔多啦。但係又經小弟同「隱居咗」嘅指令魔人研究之後，我哋發覺哩個矢吹真吾都幾好用，差啲好用過草薙京添。點解咁講？因為佢出招冇火，所以可以睇得好清楚，冇話一出招就一堆一堆火，唔清又唔楚（押韻……）。但真吾有一個幾致命嘅弱點，就係出招好慢，都幾惡搞。另外，據老總米奇向有關方面攞嘅料表示，哩隻GAME仲有好多隱藏嘢，但係家陣唔講得住，留意下期啦！



■哩招又係令人有一種異樣嘅心情

呀KEN加入拳皇系列？！

梗係唔係，你唔係信呀嘛？如果大家有睇過早兩期我哋個「妹」（遊樂誌）嘅報導，都應該知道CAPCOM除咗會喺大約9月推出《街頭霸王III》嘅加強版之外，仲會推出一隻Q版嘅格鬥GAME，叫《POCKET FIGHTER》。哩隻GAME入面嘅人物，全部都係



■估唔到佢兩個變咗Q版都要打餐死

CAPCOM以往受歡迎嘅格鬥GAME人物，包括《魔域戰士》系列嘅中國女殭屍、貓女同MORRIGAN；《少年街霸》系列嘅呀KEN、呀隆、春麗、三姑奶（SAKURA）同蘇聯佬；仲有哩個《街頭霸王III》嘅伊吹同《RED EARTH》嘅女魔法師。有咁多人物，在令人諗起《拳皇》系列呀。不過哩隻GAME嘅操作法簡化咗，只係需要一支控捍、一個拳掣、一個腳掣同一個SPECIAL掣；簡單嘅操作加上愛嘅Q版人物，CAPCOM係咪想吸引啲年紀較細嘅小朋友、唔係咁打開格鬥GAME嘅機友同女孩子？唔，小弟都好有興趣，好似話就出，係就好囉。



■Q版呀蘇個樣好搞笑

乜嘢先叫做真正嘅AIR COMBO？

哩個《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》就都咗一排，大家有冇去玩？有冇玩鞭屍？有冇打到對手變口香糖？有冇玩AIR COMBO？小弟除咗好痛恨冇得用憲磨呂先生之



■火引彈先生呀～～點解你弱咗咁多？？

外，就係覺得呀火引彈先生弱咗好多。不過火引彈先生個爆機又幾過隱。話說某日小弟見到個高手用火引彈爆咗機，於是小弟就企定定睇嘢。個ENDING話呀火引彈先生揪住俾佢打到死吓死吓嘅嗰巴豪鬼，正想將佢地正法嘅時候，忽然有一個着校服嘅女子走出嚟大叫：「呀哥，唔好呀！佢……佢係……佢係我哋嘅……」跟住就出STAFF ROLL……有玩過「聾苦支拳」嘅讀友們都應該諗到個情景會係點啦……真係救命。不過話時話，嗰日小弟又同「隱居咗」嘅指令魔人研究之後，佢教咗小弟一招「好玩過玩雜技中者無不想快啲死但係又唔係話出就出要經過專業人仕從旁指導小朋友唔好亂試成日用就會引發對手怨念」嘅AIR COMBO，係呀KEN嘅：蹲下輕腳→蹲下重拳→大跳→輕拳→中拳→重龍卷旋風腳→（對手未落地，但自己已經落咗地）神龍拳，都有十幾二十HIT㗎。如果用呀隆同豪鬼都出到哩招，但最後冇得駁神龍拳（←廢話）。嗰日呀指令魔人仲親身示範，睇到小弟同他機友都冇嘢好講，除咗強烈指責佢對嘅電腦對手太過殘忍之外。哩啲先係真正嘅AIR COMBO啊。講開又講，小弟順便補返呀KEN同呀隆第三招超必嘅指令啦（雖然應該好多人都知）。呀KEN嘅疾風迅雷腳：→↘↓↙←＋兩隻腳掣；而呀隆嘅真•昇龍拳嘅指令就係：→↓↘＋兩隻拳掣。大家明白未？



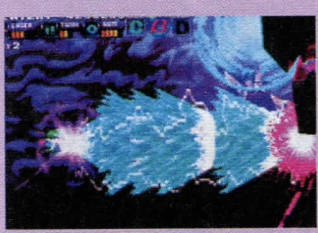
■真……真•昇龍拳呀！！！

射魚捉魚打飛機

近來小弟最鍾意嘅打飛機GAME，就真係非哩個《G DARIUS》莫屬。先唔好講佢轉咗用立體畫面，令《DARIUS》系列嘅機友十分雀躍，就算只係普通嘅飛機迷，都會深深咁受佢嘅吸引呀。而且又有得玩捉敵機做自己嘅OPTION，真係好過隱呀。個難度又一啲都唔低，連赤目黑龍先生都玩到嗌救命，正嘢嚟㗎哩隻GAME，大家快啲玩吓啦（代編按：收咗人哋幾多錢呢哩個死人ZAC）……



■大佬個口咁大，會唔會有口臭？



■捉咗OPTION之後有得鬆砲

MARVEL SUPER HEROES

打鑊甘MARVEL SUPER HERO

1995年CAPCOM業務用街機的人氣格鬥作品——《MARVEL SUPER HERO》，在51期遊戲誌中，我們已介紹過其操作系統、遊戲特色和各人物的簡單介紹，然而今次則會將各人物的全出招表公開，讓大家也能體會非一般格鬥遊戲的獨特之處。

FIG 2P MEM

製造商：CAPCOM　價格：5800日圓
發售日期：SEGA SATURN版7月18日(對應擴張RAM CARD) / PlayStation版8月29日

SEGA SATURN/ PlayStation

人物出招表



蜘蛛俠 SPIDER MAN

AIR COMBO 吹飛攻擊～蹲下中腳

特殊能力	
三角跳	跳往牆壁後拉相反方向
受身	吹飛時使用WEB SWING必殺技
必殺技	
WEB BALL	↓↘→＋拳掣
空中WEB BALL	空中時↓↘→＋拳掣
SPIDER STAINK	→↓↘＋拳掣
WEB SWING	↓↙←＋腳掣
空中WEB SWING	空中時↓↙←＋腳掣
WEB THROW	→↘↓↙←＋拳掣 (輕拳對地、中拳斜上方、重拳正上方)
INFINITY SPECIAL	
MAXIUM SPIDER	↓↘→＋三個拳掣同按



變形俠醫 HULK

AIR COMBO 吹飛攻擊～蹲下重拳

特殊能力	
石坂攻擊	↓↓＋三個拳掣同按後，再按拳掣發動攻擊(對手防禦不能)
GAMMA CHARGE	←儲→＋腳掣(對地)
GAMMA CHARGE	↓儲↑＋腳掣(對空)
GAMMA TORNADO	近敵時→↘↓↙←＋拳掣
GAMMA SLAM	←↙↓↘→＋拳掣
INFINITY SPECIAL	
GAMMA CRUSH	↓↘→＋三個拳掣同按



鋼鐵人 IRON MAN

AIR COMBO 吹飛攻擊～站立重腳

特殊能力	
飛行	↓↙←＋三個腳掣同按
必殺技	
UNI BEAM	←↙↓↘→＋拳掣
REPULSOR BLAST	→↘↓↙←＋拳掣
SMART BOMB	相同拳腳同按
INFINITY SPECIAL	
PROTON CANNON	↓↘→＋三個拳掣同按



磁力神 MAGNETO

AIR COMBO 吹飛攻擊～蹲下重拳

特殊能力	
飛行	↓↙←＋三個腳掣同按
必殺技	
E · M DISRUPTOR	←↙↓↘→＋拳掣
HYPER BRAVITATION	→↘↓↙←＋腳掣
MAGNETIC BLAST	空中時↑↗→＋拳掣
INFINITY SPECIAL	
MAGNETIC SHOCKWAVE	↓↘→＋三個拳掣同按
MAGNETIC TEMPEST	↓↘→＋三個腳掣同按



SHUMA GORATH

AIR COMBO 吹飛攻擊～站立中拳

特殊能力	
吸收生命力	近敵時→＋中腳或重腳
必殺技	
MYSTIC STARE	←儲→＋拳掣 (輕拳對地、中拳斜上方、重拳正上方)
MYSTIC SMASH	←儲→＋腳掣
DEVITALLIZATION	近敵時→↘↓↙←＋腳掣
INFINITY SPECIAL	
CHAOS DIMENSION	↓↘→＋三個拳掣同按後，近敵時按中或重攻擊





美國隊長 CAPTAIN AMERICA

AIR COMBO 吹飛攻擊～站立中拳

特殊能力	
側轉	→↘↓↙←＋拳掣
2段跳躍	
必殺技	
SHIELD SLASH	↓↘→＋拳掣 (輕拳下段、中拳中段、重拳上段)
STARS & STRIPES	→↓↘＋拳掣
CHARGING STAR	←↙↓↘→＋腳掣
INFINITY SPECIAL	
FINAL JUSTICE	↓↘→＋三個拳掣同按



狼人 WOLVERRINE

AIR COMBO 吹飛攻擊～站立重腳

特殊能力	
三角跳	跳往牆壁後拉相反方向
HAELING FIRE (超回復力)	
必殺技	
DRILL CLAW	任可方向＋相同拳腳
TORNADO CLAW	→↓↘＋拳掣
BERSERKER BARRAGE	↓↘→＋拳掣
INFINITY SPECIAL	
WEAPON X	→↓↘＋三個拳掣同按



心劍忍者 PSYLOCKE

AIR COMBO 吹飛攻擊～蹲下重拳

特殊能力	
3段跳躍必殺技	
PSY BLAST	↓↘→＋拳掣
PSY BLADE SPIN	↓↘→＋腳掣
忍術	→↘↓↙←＋任可掣
INFINITY SPECIAL	
胡蝶隱	↓↙←＋三個腳掣同按



JUGGERNAUT

AIR COMBO 吹飛攻擊～蹲下重拳

必殺技	
EARTHQUAKE PUNCH	→↘↓＋拳掣
JUGGERNAUT PUNCH	←↙↓↘→＋拳掣
INFINITY SPECIAL	
CYTIORAK POWER	→↓↘＋三個拳掣同按
JUGGERNAUT HEAD CRUCH	↓↘→＋三個拳掣同按



BLACK HEART

AIR COMBO 吹飛攻擊～站立中拳

特殊能力	
空中DASH	
必殺技	
DARK THUNDER	←↙↓↘→＋拳掣
INFERNO	→↘↓↙←＋拳掣
INFINITY SPECIAL	
ARMAGED DOM	↓↘→＋三個拳掣同按

電話追女仔遊戲最新作



發售商	：FAILY TAIL
遊戲性質	：SLG
價格	：8800日圓
對應系統	：日文WIN95
容量	：CD-ROM
發售日	：7月25日



連同「冇嘢睇」的《2.2》，這次已是《VIRTUAL CALL》的第四作了。簡單來說，《VIRTUAL CALL》所玩的就是打電話追女仔，亦即是模擬「173-×××-×××」。對於不喜歡《同級生》那類要在街中找上整天才能跟女孩子談上一兩句話的遊戲的玩家來說，《VIRTUAL CALL》可以說是輕鬆得多，利用未來式的視像電話，就能結識女孩子，然後就是以交談形式來追求心儀的女孩子。

新一輯《VIRTUAL CALL》中最大的分別是電話線路由1線變成3線，玩者可以同時跟三個女孩子交談，而會在電話線上出現的女孩子就有9人。當玩者在集體對談中找到意你相投的對像時，就可以利用電話的「LOCK ON」系統來跟目標女孩單對單交談，深入了解那女孩子，順利的話甚至可以約會她了。

據知在今集中也安排了接線生普妮茜亞和溫蒂的隱藏事件的。







踏上遊戲製作人的初階

RPG MAKER'97

發售商	：ASCII
遊戲性質	：TOOLS
價格	：2000日圓
對應系統	：日文WIN95
容量	：CD-ROM
發售日	：發售中



假如你對製作RPG很感興趣的話，這個軟件是個很好的初階。《RPG MAKER'97》是以雜誌形式包裝的RPG開發工具，而開發的環境也非常嶄新。參與開發的人除了有這本「雜誌」作說明之外，還可以透過ASCII一系列《TECH～》系列月刊，得到這開發工具的支援資料、PLUG-IN工具集，又可以去信查詢不明白的地方，而製作好的遊戲又可以投稿到出版社，優秀的作品還有機會被載入月刊《TECH WIN》的CD-ROM中供諸於世。

RPG MAKER'97跟同廠的著名RPG開發工具《RPG創作室》有很多不同之處。由《創作室》製作出來的遊戲是個可以獨立執行的程式，只要經過簡單的文件手續就可以拿去發售，而《MAKER》作出來的遊戲就要附上RUNTIME檔才能執行，在版權上是不能隨便發售的。

功能上，《MAKER》比較簡單，不像《創作室》那樣擁有次世代遊戲所有的功能如播片等，不過它就採用了開放式設計，只要加上不同的PLUG-IN就可以增加功能。據說，生產商正準備推出《PLUS》套件，現在正徵求用戶希望加入甚麼功能。最重要的是《MAKER》預定會推出可以製作傳統RPG以外的其他類型RPG的開發PLUG-IN，計劃中就有ARPG的PLUG-IN。



至於製作中文遊戲方面，筆者試過在日文WIN95中用華康的《GLOBAL SURF》在對白處輸入中文，然後放在中文WIN95上玩，基本上沒有甚麼問題。

怕了《RPG創作室》的強勁功能但又想嚐嚐製作RPG的滋味的話，這是很好的起步點。



心跳回憶 MIDI COLLECTION

發售商：KONAMI
編號：KICA 7765
發售日：5月21日
價格：3059日圓

心跳回憶 MIDI COLLECTION 2

發售商：KONAMI
編號：KICA 7776
發售日：7月24日
價格：3262日圓

由KONAMI推出的MIDI COLLECTION系列又多了一位新成員，那就是《心跳回憶 MIDI COLLECTION》。今集的MIDI COLLECTION，是將心跳回憶內其中三十首樂曲再次重新灌錄，第一輯包括了《心跳回憶》的OPENING及ENDING，而第二輯就包括了人物出場的音樂及各約會地方的音樂。另外，在此CD中亦收錄了該三十首樂曲的MIDI版，是可以直接安裝在電腦上的，如果你是使用MAC來打開這張CD的話，更可以看到一幅由ICON堆砌出來的圖畫。另外，第二集碟中還收錄了以往推出過的《心跳回憶》CD的有關資料（格式是＊.HTM，即是INTERNET HOME PAGE的格式），當然最新推出的CD資料是沒有的，有與趣知道多些《心跳回憶》CD系列的人不容錯過。（山寺良牙）

評分：8

《心跳回憶 MIDI COLLECTION》對應系統

- 對應MULTI-SECTION的CD-ROM DRIVE
- MIDI SEACASE SOFT（又或者是SMF PLAYER SOFT）
- MIDI INTERFACE
- MIDI音源（ROLAND SC-55或同級音源）
- ＊.HTM檔案需在INTERNET EXPLORER或NETSCAPE下方可執行





ROOMMATE 井上涼子～見到彩虹的夏日～

發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5090
發售日：7月25日
價格：3262日圓

這個利用SS內藏時鐘的遊戲《ROOMMATE井上涼子》相信大家也玩過，甚至有可能已看了ENDING，在今年夏天這遊戲便會推出續編。而在



遊戲推出之前，有關方面先推出井上涼子（藤野友子）的ALBUM，此碟收錄了六首歌、其KARAOKE版及一封獨白信，而其中的「空港之THEME」是機場送行時，背景音樂的IMAGE SONG，至於「滿溢的回想」更是《ROOMMATE井上涼子》的ENDING歌曲。對於井上涼子的FANS，這是一隻不容錯過的ALBUM。（山寺良牙）

評分：8

能遇到你真好～虹野沙希～

發售商：KONAMI
編號：KICA 7629
發售日：7月24日
價格：1020日圓

於7月10日推出的遊戲《心跳回憶劇場系列VOL.1虹色之青春》，那主題曲是否很好聽呢？可是對於一些到現在還未看到PERFECT ENDING的人來說（包括本人在內，因沒有這麼多時間去玩），可能還未能聽到虹野沙希（菅原祥子）唱歌時的美妙聲線，但不用灰心，皆因現在虹野沙希推出了一隻個人SINGLE，內 除收錄了《虹色之青春》的主題曲外，更有一首名為《DOKIDOKI》的歌，當然兩首歌均是由虹野沙希主唱，是虹野沙希迷的必備之物。（雖然本人不是虹野沙希迷，但見它封面的配搭十分之美麗，於是便買下了。）（山寺良牙）



評分：7

SAGA FRONTIER ORIGINAL SOUND TRACK

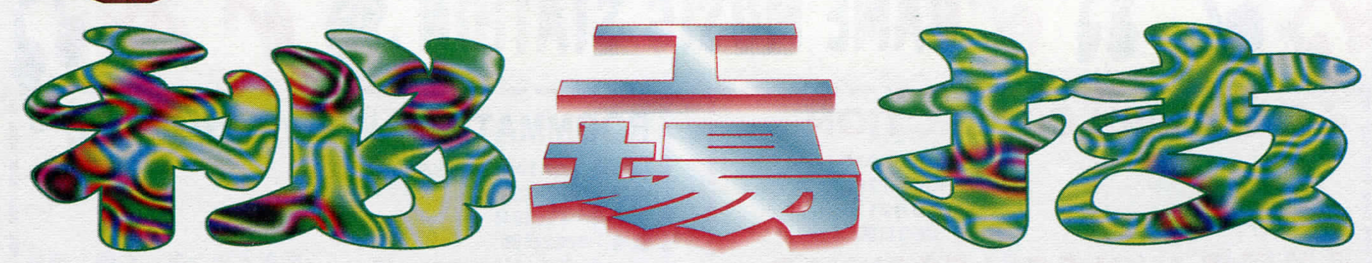
發售商：DigiCube
編號：SSCX 10009
發售日：7月20日
價格：3364日圓（CD3枚組）

《SAGA》系列的音樂，一向都給人信心的保証，到了現在的《SAGA FRONTIER》亦不例外，音樂輕快的也有，輕鬆的也有，而且今次還增加了一些特別的音樂，就以主角之一的RED為例，每當一聽到關於他的音樂時，都會不自覺的聯想起「超人」；雖然BOSS音樂沒有《FF VII》那麼有氣勢，但它依然是有着一定的魅力；喜歡《SAGA》的朋友千萬不要錯過。（天草四郎 時貞）

評分：7



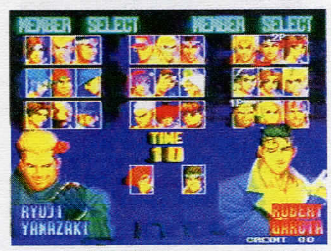




3級好料 會不會作出援護攻擊？

遊戲：THE KING OF FIGHTER 97
機種：街機
提供者：尤浩基

在《KOF》系列中，一貫都有援護攻擊的作戰系統，但隊友會否適當時候出來「幫拖」就很難說，但於《KOF 97》就可以真真正正一清二楚了。方法如下：只須*在TEAM EDIT中，選了第1位隊員後，以「重拳」選擇其他隊友*，被選擇者就會出現一個公仔圖案，各以不同顏色表示。黃色「哈哈笑」表示一定會援護；白色「目無表情」就只有二份一機會出手相助；紅色「苦瓜乾」，肯定會100%就手旁觀。秘技亦可於選擇次序時使用。請看下列圖文介紹，自會明白箇中道理。



■紅色「苦瓜乾」，100%就手旁觀；黃色「哈哈笑」，一定「幫拖」。



■目無表情，只有二份一機會出手相助了



■於選擇出場次序時亦可使用，一目了然

3級好料 選版與無敵

遊戲：EOS
機種：PlayStation

此GAME有選版與無敵秘技，遊戲中按START掣暫停，然後同時按著L1、L2、R1、R2不放，再順序按「△、□、→、↓、←、↑」，成功的話會聽到效果音，此時會出現選版設定畫面。

無敵秘技同樣是在PAUSE中，順序輸入「↑、↑、→、→、↓、↓、←、←、□、△、□、△」，成功的話便會變成無敵。



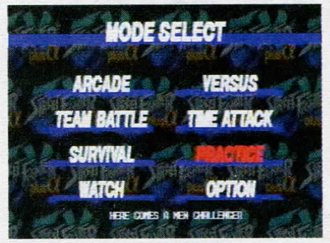


2級勁料 不需訓練，隨意使用隱藏角色

遊戲：STREET FIGHTER EX PLUS α
機種：PlayStation

正常來說，若想使用隱藏角色，必須在TRAIN MODE的EXPERT中作訓練，學成一定招數才會出現。但有特別秘技可以不用訓練就能直接使用，實在是格鬥遊戲初學者的一大喜訊。

方法是*先把游標指著PRACTICE MODE，按一下START掣再順序輸入「↑、→、↓、→」，最後按START掣*。成功的話，於畫面下方會出現「HERA COMES A NEW CHALLENGER」字樣，這樣便可使用其他隱藏角色如α、β、殺意隆及解除封印之HOKUDO了。



■輸入「↑、→、↓、→」後出現字樣的話就成功



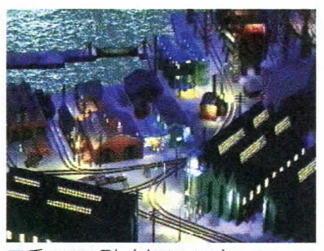
■可使用β之外，還有α、殺意隆及解除封印之HOKUDO可供選擇



2級勁料 黃金買賣賺大錢

遊戲：SAGA FRONTIER
機種：PlayStation
提供者：黃俊賢

有一賺大錢秘技可向大家推介，不過要有約12500 Credit以上才可使用。首先乘機到（ネルソン），到後進酒吧向右面水手買金，可以買到25個左右（500 Credit一個）。再回到九龍（クーロン）的「¥」店，向其賣金，便會顯示出金價應該是800 Credit左右（如從沒有賣過金）。這時便按十字鈕的「↓」，金價會下降，而黃金持有數亦同時減少，就將持有數減至0個為止。然後按十字鈕「↑」將其升回25個，會顯示出金價是1000 Credit，再將價格減至520 Credit時賣出，剩餘黃金持有數會是13個，金錢約有9000 Credit。之後回到（ネルソン），將所有的錢買金，持有數會是31個。再回到九龍以上述步驟賣金後，會發現金錢已增至約16000 Credit。不斷使用的話可將金錢增至最多約50000 Credit，黃金99個。而這賺大錢方法更可無限重覆，以後就能有用不完的金錢了。


■乘SHIP到（ネルソン）



■向酒吧右面的水手買金


■再回到九龍（クーロン）的「¥」店



■不斷賣買便可賺大錢

2級勁料 「藍」的專用秘技

遊戲：SAGA FRONTIER
機種：PlayStation
提供者：林浩然

在《SAGA FRONTIER》中的「時術」（オーヴァドライヴ），可令使用者在1 TURN內不消耗任何JP攻擊8次，但攻擊完後JP會變成0，而且在下一TURN亦會打回原狀。但這個秘技不但能令使用者在攻擊8次後只須減少10點JP，更可永遠停留在攻擊8次的狀態。但只適用於藍（ブルー），其他人就不行了。使用方法如下：首先使用「時術」，隨意攻擊7次，在第8次時使用消耗無限MP的「印術」（停滞のルーン）。這樣的話，JP不但不會變成0，而且在「印術」效力過後，藍會永遠停留在攻擊8次的狀態。這樣便可只耗10點JP，就能將敵人「屈」死了。



■先使用「時術」（オーヴァドライヴ）攻擊……


■之後可隨意攻擊7次



■在第8次時使用「印術」（停滯のルーン）


■只耗10點JP，更可永遠攻擊8次

2級勁料 月光將軍，迴轉出動！

遊戲：雷弩機兵
機種：PlayStation

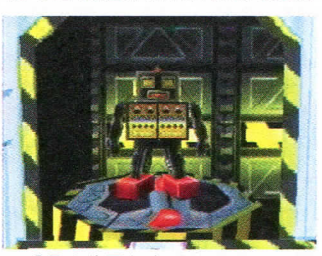
《雷弩機兵》推出了一陣子，就已經有秘技了，而且還有兩個哩！

*在格納庫MENU中，順序按「R1、R1、R2、R2、←、→、←、→、△、○」，*成功的話，就可使用博士的愛機「月光將軍」了。

而在檢查STATUS畫面時，機體只會以一個角度展示出來，但只須*在STATUS畫面時，按著「L2」掣不放，再隨意按「方向掣、□、○」，*便可把機體作無限制的角度轉換，就連機體的腳板，都可以看得一清二楚了。



■在此輸入指令就行


■「月光將軍」來了！



■還有可隨意轉角度



1級猛料 秘技多蘿蘿！

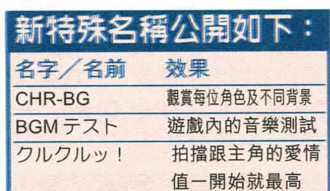
遊戲：ZERO 4 CHAMP DOOZY-J（TYPE-R）
機種：SEGA SATURN／PlayStation

上期刊登了好些特殊名字的特殊功用，今期陸續有新秘技及新名字繼續公開，而SEGA SATURN／PlayStation版本的都會有所不同，一定要留心看啊。

在標題畫面同時緊按「↓、L、R、A」（SEGA SATURN）／「↓、L1、R1、○」（PlayStation），會聽到一下叫聲，之後就會進入STAFF ROLL，有如ENDING一樣。

而另一秘技，就是先*將STORY MODE完成一次後，再進入遊戲*，四眼女孩琪奧娜的眼鏡霧氣便會消失。

還有在賭場內玩角子老虎機，可以隨時中大獎，方法非常EASY。只需在老虎機轉動時按暫停，再*同時輸入「↑、R、A、C」（SEGA SATURN）／「↑、L1、△、SELECT」（PlayStation）*，就可轉出全部777，贏得很多哩。



新特殊名稱公開如下：

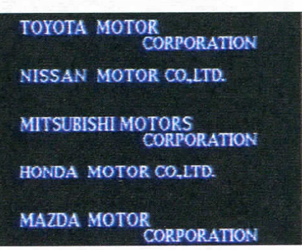
名字／名前	效果
CHR-BG	觀賞每位角色及不同背景
BGMテスト	遊戲內的音樂測試
クルクルッ！	拍擋跟主角的愛情值一開始就最高



■可隨意選擇角色與背景



■遊戲音樂測試



■鳴謝車行的STAFF ROLL



■777必勝！

3級好料 改變「視點＋WALL PAPER」

遊戲：ARMORED CORE
機種：PlayStation

《ARMORED CORE》的確是一隻佳作，如今更可像《武士道之刃》的通訊對戰一樣，使用第一身視點了。只須*在戰鬥畫面中先按SELECT來暫停遊戲，跟著同時按「△、□、SELECT」*便O.K.，取消的話按回相同指令就行。

還有，有否發覺背景實在單調了一點呢？以下秘技就可讓玩者自行設計壁紙，方法如下：首先在主選畫面上*選擇GARAGE，再於EDIT ENBLEM中設計隊徽，在這時同時按「L1、R1、SELECT」*，隊徽就會即時成為壁紙了。



■使用第一身視點作戰真過癮



■福臨門WALL PAPER



2級勁料 這樣的人生，的確好極！

遊戲：DX人生遊戲II
機種：SEGA SATURN

這秘技雖然非常HARD SELL，但可令你一開始便擁有最多錢及最高狀態，想不想試呢？方法很簡單，只要在輸入名字畫面時以*「タカラ！？」*為名，那麼在進入遊戲後便會發覺所有數值都在最高狀態，而且亦擁有最多錢，但此秘技只適用於單打。



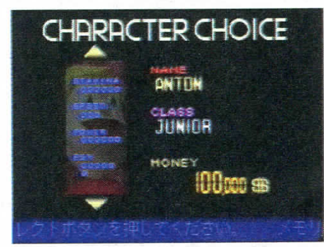
■可以不愁衣食了



3級好料 能力值一次看過夠

遊戲：POITTER'S POINT
機種：PlayStation

只須在顯示*角色選擇畫面時按「L1」或「L2」*，就會看到該位角色的各項能力值，全部以「○」表示。有顯示體力（STAMINA）、步行速度（SPEED）、持有物件之力量（POWER），PSYCO POWER的最大值與回復力（PSY）4項。



■各項能力一目了然

電視遊戲信箱

最近經常在街上看到不少年青人有隨處「釣魚」的情景，而各個大場的精品店、遊戲機店櫥窗都展示著各式各樣的「TAMAGOTCHI」、「BOMBER MAN」、「電擊棒」、「對戰恐龍」、「ぷよぷよ」，甚至「太空怪獸」的迷你遊戲機。還有「人仔機」、「TAMA浩南」……可算是的次世代遊戲機另類革命。隨手可玩，快趣方便，最緊要是夠HIT夠平，完全符合香港人心態，但未來是否依然大有可為，就不得而知了。

秦氏兄弟二人組

WATER DRAGON 先生：

你好！本人有幾個問題想你幫我解答。

(1.) 本人有兩個問題是關於《餓狼傳説3》的，為什麼本人打此遊戲到最後的大佬只是秦氏的弟弟（秦崇秀），勝了他後便爆機，而沒有機會和秦氏兄長（秦崇雷）對戰呢？還是要秘技才可與秦氏兄弟對戰呢？

(2.) 另外本人曾多次使用貴刊所提供的使用潛在能力秘技方法，但都不能使用到，為什麼呢？

(3.) 本人買了一隻《街霸MOVIE》來玩，此遊戲是雙碟的，一隻是玩遊戲的，但另外一隻碟不知是什麼來的，它不能玩遊戲，只是播出一些日文字，因本人不懂日文，請先生多多指教！

添美上

添美：

(1.) 關於《餓狼傳説3》是由對戰後的戰鬥級數來算出總得分，再跟據劇情而有不同的ENDING。而每個級別都有不同分數計算：S級～25分、AAA級～17分、AA級～12分、A級～9分、B級～7分、C級～5分、D級～3分、E級～1分。從遊戲一開始就會遇上山崎龍二展開對戰，分出勝負之後就有了分岐點（勝出為「分岐點A」，敗北為「分岐點B」），此後到再與山崎龍二第二次對戰，勝出後會進行合計得分，而跟據不同得分條件進入火之關（先後和秦崇秀、秦崇雷對戰後結束）、水之關（和秦崇秀對戰後秦崇雷忿怒地喊叫）、森林關（和秦崇秀對戰後結束）及BAD ENDING（和山崎龍二對戰後突然結束）。得分條件如下：

「分岐點A」——火之關～180分以上、水之關～180分或以下、森林關～160分或以下。

「分岐點B」——火之關～210分以上、水之關～210分或以下、森林關～190分或以下、BAD ENDING～170分或以下。

(2.) 嘗試再詳細説明一次，在戰鬥開始前的DEMO畫面出現時，只要同時按住A、B與X直至畫面出現「GO！」再按START，若體力計下的角色名稱變成綠色就算成功。至於潛在能力的使用方法是當體力降低至閃出紅色時輸入指令便可，不過每回合只能使用一次，這點應要留意。

(3.) 《街霸MOVIE》內的兩枚CD均是遊戲碟，以DISC 1來開始，在遊戲進行到某一階段後就會出現指示，使用DISC 2。若不按照指示以DISC 2來開始，就不能進行遊戲，只會播出一些日文，內容大致是要使用者放回DISC 1，遊戲才會開始的句語，情況就如《D之食桌》的一模一樣。明白了沒有？

幕後黑手代答

英文版RPG GAMES

編輯先生：

你好！本人是GPM的忠實讀者，由創刊號起便看到家陣，以一本由本地人來制作的GAME書來説，可謂內容十足勁爆！但一想到兩星期要出書一本，便不禁為眾多GP的兄弟們的身子擔心。另外，我亦希望貴刊講多少N64的GAME！THANK YOU！問題來了！

(1.) 我本是很喜歡某些SEGA SATURN和PlayStation的RPG GAMES，但無奈不懂日語，要是跟攻略去玩又自覺無味，故想知道那處地方可買到此等遊戲的英文版？同時貴刊可否多講何時有英文版的GAMES出？

(2.) KONAMI的名作SHOOTING GAMES《XEXEX》和《THUNDER CROSS I & II》何處機舖可以有幸見到，本人是極為喜愛此兩隻GAMES的啊！KONAMI又會否推出COLLECTION將它們移植呢！（自感機會不大）。

(3.) CAPCOM曾制作多次的GAME《吞食天地》，漫畫版的單行本何處可以買到或租到？本人曾四出尋找也無法找到，希望高人多加指點！

(4.) CAPCOM名作《DUNGEON & DROGON COLLECTION》會否推英文版？此GAME在街機可謂很HIT為何貴刊從不作大力推介和攻略？是否與版權方面不許可呢？

P.S.：自覺貴刊自加盟PlayStation的陣營後，對PlayStation GAME 的介紹好似多了很多和足料很多！但對SATURN的好GAME卻介紹少了很多（如《千年帝國之興亡》），擔心將來會否變成PlayStation的專利！（但相信不會）。

THANK YOU VERY MUCH！

各位保重身子！

讀者 JASON 上

讀者 JASON：

(1.) 在深水埗黄×商場的商鋪遊戲款式最多，不過價錢較高。其實在買GAME之前先到INTERNET的PlayStation美國網址（http://www.playstation.com），看看有沒有新英文版RPG，再向商鋪訂購就有更多選擇了。

(2.) 《XEXEX》和《THUNDER CROSS I & II》已經很難尋了，本黑手曾經在深水埗某間遊戲機中心見過，希望你都找得到。至於移植家用版方面就未有所聞，唯有等KONAMI新公布了。

(3.) 試試到九龍城的龍×商場，應該會有。

(4.) 《DUNGEON & DROGON》的確是一隻好遊戲，可以的話我們作出介紹。會否推出英文版？現在來説似乎言之尚早了（好像本身是隻外國BOARD GAME嗬……）。

幕後黑手回覆

SEGA SATURN版的格鬥問

編輯先生：

你好，麻煩你為我解答以下問題：

(1.) SEGA SATURN版《少年街霸》&《少年街霸2》怎樣才能用2打1模式?

(2.) SEGA SATURN版《拳皇96》怎樣用2位大佬?

(3.) SEGA SATURN版《少年街霸》怎樣用阿「DAN」?

(4.) SEGA SATURN版《龍珠真武鬥傳》怎樣將敵人使用的必殺技閃開，以及有沒有其他方法，不損自己的能源?

祝銷量第一。

讀者阿榮上

讀者阿榮：

(1.) 《少年街霸》的2打1模式秘技如下：

在ARCADE模式中，先決定為雙打對戰，在選擇角色時按

住PLAYER 1與PLAYER 2的「L」，並把游標放在RYU（PLAYER 1）和KEN（PLAYER 2）之上，接著PLAYER 1與PLAYER 2都按「↑」兩次，然後放開「L」掣再按「↑」兩次，最後PLAYER 1按「X」、PLAYER 2按「Z」來決定使用角色，就可以進行2打1模式。另外，如果戰敗了在續關時只需按PLAYER 1的「X」及PLAYER 2的「Z」來選人便可繼續再戰。

而《少年街霸2》是沒有2打1模式的。

(2.)《拳皇96》使用神樂千鶴及GOENITZ的方法很簡單，只需在「TEAM PLAY MODE」的角色選擇畫面上，按住「START」來順序輸入「↑+Y」、「→+A」、「←+X」、「↓+B」，成功的話，畫面便會一閃，回復正常之後，玩者就會見到畫面上出現了神樂千鶴及GOENITZ的樣貌，而且是可以選擇使用的。

(3.)《少年街霸》要使用DAN的話，只需把游標移到「？」上，然後按住「L+R」來按「Y、X、A、B、Y」（1P顏色）或按住「L+R」來按「Y、B、A、X、Y」（2P顏色）就行了。

(4.)在《龍珠真武鬥傳》中，當對手出招時，玩者在自己使用的人物出現表情變化前輸入防禦的指令，分別有：擋～「←（推緊）」、避開～「↗↙↗+光彈鍵」、用氣震消～「↑↓↘→+光彈鍵」、彈開～「←→+光彈鍵（連按）」。以上的防禦指令都能抵擋必殺技，但會扣能源。除非輸入「↓↙←→+光彈鍵」，就可將必殺技彈回給對手，但成功不是百分百，要留意這點。

幕後黑手回覆

遊戲畫面作WALLPAPER

水龍大人：

本人自第18期以來已是貴刊的忠實讀者，現患下列急症，請閣下盡快診治：

(1.)我的SATURN不時出現「休克」，放了CD入去，（不論正版反旦），開機後都沒有反應，要靠撞手神多次才能成功，請問要做手術嗎？

(2.)我想CAPTURE PlayStation或SEGA SATURN遊戲的畫面作WALLPAPER，請問有沒有任何程式可以直接在電腦上讀取PlayStation或SEGA SATURN的遊戲畫面？在那裡可以DOWNLOAD？

(3.)如第2題實在沒有辦法，有其他方法可以給我提議嗎？

(4.)貴刊間中會出現底色太深，使文字難以閱讀的情況，希望你能將問題反映給美術部負責人。

(5.)已經腰斬了《野野村病院之人》的小說攻略嗎？其實是有一直捧場的，不過我也得尊重大部份人的意向，民主精神萬歲！（伊節爾倫共和政府示）。

(6.)有《新世紀EVA～鋼鐵的女朋友》最新消息嗎？我和朋友們對對這遊戲很有興趣，希望你們多加報道。（如果製作攻略便更好。）

(7.)十分支持車長等人所編寫的電腦遊戲報導。如果可能的話，請留一些地盤給他們介紹新遊戲和刊登迷你攻略。

(8.)本人中文不好，如有錯字，請刊出來給我改正。

頑疾纏身，希望大人列作急症處理。

KING OF SNAKERS

KING OF SNAKERS：

(1.)已做改機手術的PlayStation是很難回復原狀的，而修理的價錢可能比買新機還要貴，要不要再做「復原手術」，自己考慮一下吧。

(2.)&(3.)想抓下PlayStation或SEGA SATURN遊戲畫面作電腦的WALLPAPER的話，先要購買一張VIDEO CAPTURE CARD，市面上有多款價錢及功能各異的CARD可供選擇，約千元以上的質素會較好。安裝過後，依照指示去CAPTURE（例如在MENU選項，或按「PRINT SCREEN」鍵等），暫存在WINDOWS的剪貼薄（CLIPBOOK）內。之後開啟小畫家（PAINT）、PHOTOSHOP之類的圖像處理軟件，選擇「編輯」（EDIT）內的「貼上」（PASTE），把它拿下來。然後再按在「檔案」（FILE）內的「另存新檔」（SAVE AS），將「存檔類型」（SAVE AS TYPE）改為「點陣圖」（BMP）格式的圖檔，以後就可以隨意將圖片作WALLPAPER了。

(4.)已反映給美術部負責人，回覆是儘快改善。

(5.)《野野村病院之人們》的小說只是暫停連載，希望不久將來會再刊出。

(6.)上期「電腦遊園地」已有介紹。

(7.)車長很高興，很多謝你的支持。更會考慮你的建議。

(8.)文筆通順，有的只不過是小錯誤而已，不打緊的，希望以後多多來信。

幕後黑手代答

「SEGA-SATURN」LOAD碟比較快？

幕後黑手：

本人有些問題想問～

(1.)「V-SATURN」（灰色）和「SEGA-SATURN」（白色）邊隻較好？

(2.)有人話「SEGA-SATURN」LOAD碟比「V-SATURN」快，是否真呢？

(3.)如果是真的，為何「V-SATURN」比「SEGA-SATURN」貴成佰元呢？

(4.)現時買SATURN是否時候呢，遲些會否更平？

(5.)在新GAME時候表中的PlayStation《STREET FIGHTER COLLECTION》為何寫在98年，不是在97年6月出的嗎？

(6.)在PlayStation「卡通賽車2」為何不能選擇（單打時）？

(7.)SEGA SATURN的《X-MEN VS街霸》在那天發售？

(8.)PlayStation能像SATURN加擴張RAM帶呢？

(9.)眼罩電視邊隻好，價錢幾多？

(10.)N64的64DD是什麼？

祝GAME PLAYERS銷量打破十億！！

小腳板上

小腳板：

(1.)除非你家所使用的電視及音響皆為頂級配置，不然兩者其實並無分別。

(2.)當然不是。「SEGA-SATURN」與「V-SATURN」LOAD碟時間其實是一樣的。

(3.)相信是「V-SATURN」的來價比「SEGA-SATURN」貴，所以才會有這種情形出現。

(4.)因供求關係，暑期的遊戲機價錢一定會有上有落，趁低吸納就執到平機。但遲些會否更平就很難說了。

(5.)正式來說，PlayStation《STREET FIGHTER COLLECTION》將會於9月發售。

(6.)不明白你所指「為何不能選擇？」中的「選擇」是甚麼，下次來信時說清楚，好嗎？

(7.)SEGA SATURN的《X-MEN VS街霸》將預定於秋季發售。

(8.)機能所限，相信暫時都不能有類似擴張卡了。

(9.)市面上眼罩電視有好幾款選擇，個人最喜歡的SONY的那一款，不過差不多要$5000，價錢比較貴。

(10.)再回答一次，64DD是對應任天堂N64光磁氣碟機，作用與M.O.相似。優點是比任何磁碟的質素高，可隨時讀取（READ）內容，而且容量大，可記錄大量遊戲資料（WRITE）。

幕後黑手回覆

廣州開尊賣店？

編輯先生：

我第一次寫信來，我是廣州讀者。

廣州有GAME PLAYER賣，我買了多期。

現有問題請教：

(1.) GAME PLAYER尊賣店貨品是否辦理郵購？

如遊戲小説，公仔，CD，原畫集......？

(2.) 傳聞SEGA SATURN機大減價，是否屬實？

廣州SEGA SATURN機有「MADE IN MALAYSIA」OR「MADE IN CHINA」，是否質量比「MADE IN JAPAN」差？

(3.) 香港SATURN現價多少？

(4.) 最重要一點，SEGA SATURN機如何區分原裝「MADE IN JAPAN」，零件如何看？

(5.) 我好想購《KOF 95》、《心跳回憶》、《同級生》、或其它的大幅海報及月曆，能否郵購？

(6.) 幾時在廣州開尊賣店？

ZHEN GUO 上

ZHEN GUO：

(1.) 請親自致電遊戲誌尊賣店，電話：(852) 2391-1067。

(2.) 未有聽聞SATURN機大減價，SORRY。不論「MADE IN MALAYSIA」、「MADE IN CHINA」或「MADE IN JAPAN」，除非你家所使用的電視及音響皆為頂級配置，不然在哪一國出產的分別都不大。

(3.) 在香港買SATURN，現價約$1200。

(4.) 在機背插AV線部份會有寫著不同的生產國家名稱，很易找到。

(5.) 還是聯絡「遊戲誌尊賣店」吧。

(6.) 有的話會第一時間通知大家。

幕後黑手回覆

想玩《BATTLESHIP》

尊敬的編輯：

您好！我是一個來自中國的電腦遊戲愛好者，我非常喜歡貴刊的文章，貴刊在我們杭州擁有大批讀者，只不過購買不便。

最近我在INTERNET 上看到一個來自美國HASBRO公司出口的電腦鍵盤遊戲的介紹，讓遊戲的英文名稱為《BATTLESHIP》，出品日期為1996.11.20，遊戲內容豐富精彩，值得購買，對該公司在國內無代理商，所以無法購買此遊戲。

由於貴刊專寫關於遊戲的專刊，所以我想通過貴刊查閲該遊戲在香港的購買（郵編，地址，名稱）；售價多少（港幣，人民幣），可否郵購以及費用多少（平郵）

望盼覆信，謝謝！

註：可通過INTERNET上的雅虎公司上查詢，查詢詞為「HASBOR」或「BATTLESHIP」

吳俊毅上

吳俊毅：

《BATTLESHIP》是一美版遊戲，在香港大部份正版電腦遊戲零售商號均會有售（例如：KPS），但郵購方面就應該沒有提供了。其實有否想過以INTERNET來郵購呢？到HASBOR的網址看看，郵購非常方便，不妨試一試。

幕後黑手回覆

一張SAVE+RAM功能的卡

編輯先生：

本人有些問題，請你回答。

(1.) 請問你SEGA SATURN的賽車GAME《首都高BATTLE '97》有沒有秘技？例如無限金錢及隱藏車等。因為我覺得這隻GAME的車很慢。

(2.) 請問你《VIRTUA FIGHTER 2》的出招表在那幾期刊登，可不可以在登一次呢？

(3.) 請問街機足球遊戲《VIRTUA STRIKER 2》幾時會推出？

(4.) 為什麼補購過往各期的遊戲誌，要補購前先致電補購站？如果我去補購站親自補購，這樣得不得？

(5.) 第一期遊戲誌市面有無得買？

(6.) SEGA SATURN的VCD咭大約幾錢？

(7.) PlayStation有沒有VCD功能？

(8.) SEGA SATURN有沒有一張SAVE+RAM功能的卡？因為這兩張卡要分開買，十分之煩。

(9.) 《育成足球2》幾時會在SEGA SATURN 登場？

(10.) 可否介紹SEGA SATURN的足球GAME《V-GOAL 97》及《WORLD WIDE SOCCER 97》呢？

祝你們身體健康遊戲誌銷量第一

MPS 上

MPS：

(1.) 留意已推出的「1997年遊戲誌次世代年鑑」。

(2.) 已刊登在「1996年遊戲誌次世代年鑑」的打鑊甘專欄中。

(3.) 《VIRTUA STRIKER 2》經已登場了，快去試試，好正斗。

(4.) 補購前先致電補購站，目的是不想在缺貨時要讀者白走一趟，另一方面亦要讓補購站的同事有足夠時間去預備雜誌。不過若要堅持親自前來補購，其實仍是可以的。

(5.) 已經沒有了，SORRY！

(6.) SATURN的VCD卡大約$1100至$1300不等。

(7.) 抱歉，原裝PlayStation是沒有附設VCD功能的。

(8.) 未聽聞有這樣的一張SAVE+RAM卡，除非是自製的……。

(9.) 《創造職業球會2》預定於今年10月2日推出，上期GAME PLAYERS內文都有介紹。

(10.) 《V-GOAL 97》在第45期有詳盡介紹，《WORLD WIDE SOCCER 97》仍未推出，自然未有介紹。

幕後黑手回覆

有關《瑪莉工作室》的問題

WATER DRAGON：

你好，我是第一次來信的，希望你能解答以下幾個有關《瑪莉工作室》的問題：

(1.) 請問怎樣才能取得於圖鑑NO.53的「杜紀魯哈」（ドンクルハイト）？

(2.) 怎樣才能從王子手上得到通行證？

(3.) 為什麼知識滿了還不能造某些道具？如「向世界送歡笑」。但為何我在重新開始過後一直打，知識未滿卻能造呢？

(4.) 我第一次到「秘魯前布魯古城」打仗時，找到一把攻＋35的劍（同伴是斯亞和亞妙），第二次打仗時找到攻＋30的槍（同伴是斯亞和一位用槍的「阿伯」）。想問，這個城是不是用來拿武器的？

(5.) 怎樣令古基魯和古拉斯加入？因每次跟他們説話，結果都不肯加入。

十分多謝WATER DRAGON為我解答以上問題，謝謝！

祝GPM各工作人員工作愉快！

小明上

小明：

(1.) 於日蝕的日子，到附近的森林（近くの森）調查就可取得。

(2.) 先在第2年9月1日，於工房以外地方遇上王子（發生率10%）。然後在往後的日子裡，同樣於工房以外地方再次遇上王子（發生率10%），10天之後便可往城中取得通行證。

(3.) 皆因某些道具不是憑知識值來製造，必須要閱讀過參巧書才可。例如製造「向世界送歡笑」就必須閱讀過「笑顏の人生論」才可完成。

(4.) 不錯，「秘魯前布魯古城」的確是用來拿武器的。可是要到LEVEL 13或以上才可取得，而且各款武器及防具均是隨機揀出來，並不能任意選擇的。

(5.) 古基魯只需要向他作出邀請就可成功入隊，而古拉斯則要與他友情值升到一定程度後才會加入的。

山寺良牙回覆



無責任讀者擂台

今期題目：懊惱GAME你教有咩要改善

教主：

本人最初係因為睇過第50期之後，有感而發而寫嘅。但係因為某種理由，結果推下推下到截稿都未開始動筆寫。而咁啱又有個「懊惱GAME你教有咩要改善」嘅題目，所以索性合埋一齊寫。如有不便當然要請教主大人原諒啦。

係第58期個位ARTO講過PlayStation唔可以完全移植啲GAME。某程度上本人認同呢點。事關眾所周知PlayStation移植2D GAME唔係好掂㗎啦。不過如果加埋SNK特有嘅「誠意」先至達到《侍魂3》同埋《拳皇95》嘅「絕頂」效果。所以本人認為問題係SNK，唔係喺部主機度。閣下如果唔信不妨睇吓《少年街霸2》。雖然PlayStation版比SS版略遜一籌，但係LOAD碟時間唔係好長（《拳皇95》肯定唔夠佢快）；雖然CG因為係播片而令到畫面唔係好靚，但係聽聞係因為為咗趕住暑假推出先至會係咁。而且移植出嚟嘅效果不俗，同街機有得揮。

至於遲出嘅問題，本人認為值得體諒。學水龍先生話：「遲出GAME係好平常嘅事。」再加上俗語有云：「遲到好過唔到」，遲出都算喇！唔出先至離譜！！而且遲出嘅GAME未必就唔好，好似《九龍風水傳》埋唔係獲得高度評價咩？

仲有個位ARTO兄話PlayStation係連廢物都不如嘅東西係因為PlayStation出返的舊GAME。唔好講PlayStation係唔係廢物住，講吓嗰啲重新推出嘅舊GAME。大致可以玩為兩類（如果仲有其他種類唔該單聲）——THE BEST系列同埋行貨。THE BEST系列係為嗰啲新機主同埋MISS咗嗰啲GAME嘅戰友而設嘅；行貨係為咗打擊翻板同埋証明香港有代理商而設嘅。本人請問佢哋咁做係唯時間嗎？THE BEST系列幫到唔少戰友以較平價錢買到唔少雖然舊但係勁嘅好GAME；行貨代表SONY對香港機壇重視，亦對各位香港戰友作出交待。請問佢地係唯時間嗎？本人就唔覺得喇。各位戰友認為呢？

終於講到正題。先講講「電視遊戲信箱」啦。其實都唔使點樣改革。只要KEEP住兩頁至三頁就得喇。除非實在有太多空間喇。否則盡量唔好加頁。雖然本人知道來信唔少（由幕後黑手先生接管嘅電視遊戲信箱差唔多有成四五期，但係仲有大把信係寫俾水龍先生收，可想而知），但係有好多條問題都係大同小異。不過，如果「電視遊戲箱」減頁嘅話，相信會被其他讀者（包括本人）罵到阿媽都唔認得……

論到「無責任讀者擂台」。本人認為應該加頁。本人設定最理想頁數如一兩頁到兩頁半讀者擂台；半頁到一頁留低俾GAME畫廊。跟住就係題目。教主大人應該每隔一至兩期先至定下題目。咁樣各位戰友可以喺有題目之餘自由發揮；而且靈感都唔會咁快用晒。

哈哈！由於第52期推出之時此信尚未收筆，所以就順道加咗個「拳皇外傳助本人事件」同埋「論華山論劍事件」。

先唔好講酒井明兄嘅文章寫得好唔好。本人話佢篇文章幫助本人係因為呢篇文章令到本人嘅「隔一定題目」理論更具說服力。事關佢嘅文章正是屬於本人「隔一定題目」理論之「自由發揮」。如果期期都有題目，相信除咗酒井明兄外，好難會搵到第二人會寫篇故事然後寄去讀者擂台。所以自由發揮有時會收到意想不到嘅效果。

跟住就係「論華山論劍」。首先華山兄話最好限制字數。呢點本人會答冇所謂。不過本人比較喜歡無字數限制。事關本人比較鍾意係無顧慮下寫（有字數限制都係顧慮？），所以字數當然希望係不限啦！不過限制字數唔一定係壞事。限制字數的確可以令多啲戰友盡訴心聲。畢竟一個人嘅心聲無論寫得幾長幾好，都唔及兩個人嘅心聲好。所以對本人嚟講，限唔限都冇所謂。

至於華山兄話最好留一封信位俾一啲另類（或過了主題期號）嘅信，本人會有力甚至舉腳贊成！事關佢呢個意見同本人嘅「隔一定題目」理論異曲同功；而且本人第一封信就係係呢個情況下幸運地被刊登。本人又點會唔贊成吖！

跟住就係話可以唔使將讀者GMAE 評放喺讀者擂台度。呢點本人都贊成。不過郵簡式副頁會被接納嘅機會睇怕唔大。事關感覺到版頁一向都唔夠用（夠用嘅話就唔使CUT左兩套遊戲小說啦）。邊度仲有位留低一頁（唔係一版）用嚟寄信㗎？

最後，本人想講下稿費嘅問題。雖然華山兄曾經係第44期講過希望可以增添稿費，而且理由份量十足。但係本人相信各位投過稿嘅戰友都唔係為錢財而投稿吧！希望無責任讀者擂台可以KEEP住呢份誠意，傳到GPM 1000期都係咁話（似乎講得太偉大，下次唔好喇！）。當然，希望GAME畫廊都可以維持住投畫者嘅誠意。不過如果有稿費收嘅話，記得預埋本人個份呀！畢竟香港人（自然包括本人）係現實嘅……

PS：本人對第51期究極美少年兄嘅「百花盛放」理論只會用三個字一個標點符號嚟形容——講得好！

成天
7/7/97
1：27AM

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關



第 60 期

文字稿題目：對超級機械人大戰F的感想

文字稿截稿日期

10月8日

畫稿截稿日期

10月11日

第 61 期

文字稿題目：理想的賽車遊戲

文字稿截稿日期

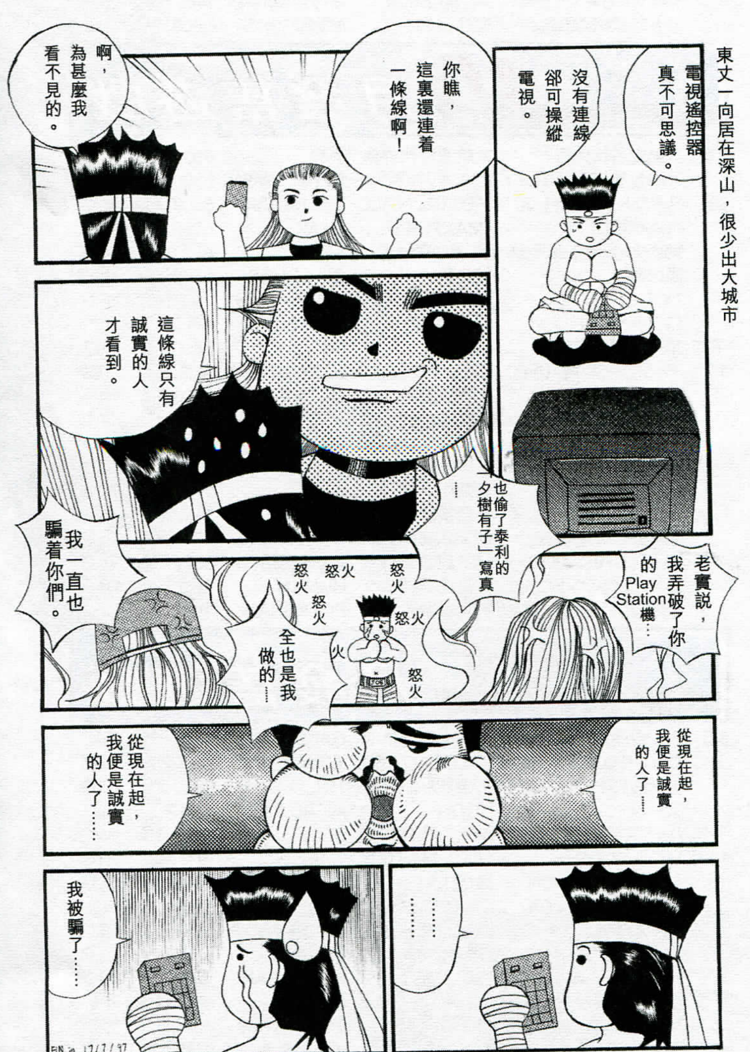
10月22日

畫稿截稿日期

10月25日



BY: Ash Jade





BY：葉君

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

PlayStation

新GAME時間表

8月發售遊戲

1日	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	洛克人X4 特殊限定版	CAPCOM	6800日圓	ACT
7日	倉庫番ベーシック	倉庫番PACING	伊藤忠商事	3800日圓	PUZ
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	パンツァーバンディット	PANZER BANDIT	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	南方ャト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	エルフを狩るモノたち- 完栓版-	搜獵妖精的傢伙們-完全版-	ALTRON	5800日圓	AVG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	5800日圓	ACT
	Jet Moto	Jet Moto	SCE	5800日圓	RAC
	アルカノイド- リターンズ	艾卡洛度RETURNS	TAITO	4800日圓	ACT
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	ガンバレット	GUN BALLET	NAMCO	5800日圓	STG
	ガンバレット+ガンコン (銃同梱)	GUN BALLET+GUNCON	NAMCO	7800日圓	STG
	タイムクライシス	TIME CRISIS	NAMCO	5800日圓	STG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	美少女花札紀行 岩手秘湯戀物語	FOG	5800日圓	TAB
	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機 2	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
21日	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ロボ・ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	ぱるてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
28日	実況パワフルプロ野球' 97開幕版	實況棒球'97開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	エルフを狩るモノたち- 花札編	搜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	TAB
	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	プリクラ/アーケード ギアーズ	PRIRURA / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	ツイステットメタル EX	Twisted Metal EX	SCE	5800日圓	ACT
	グラディウス外伝	GRADIUS外傳	KONAMI	5800日圓	STG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
下旬	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	ドラゴンボール FINAL BOUT	龍珠 FINAL BOUT	BANDAI	5800日圓	FIG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
8月	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ	WIZ	B FACTORY	5800日圓	ACT
	火竜娘- 柳判官- - 高悠環-	火龍娘	GUST	6800日圓	AVG
	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	6800日圓	SLG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG

9月發售遊戲

4日	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
11日	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6300日圓	SLG
	ブレスオブファイアー|	龍之戰士III	CAPCOM	5800日圓	RPG
	三国志IV with パワーアップキット	三國志IV with POWER UP KIT	光榮	7800日圓	SLG
	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	信長之野望 天翔記 with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	STARWINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎~	誘惑釣魚天國~人魚傳說之謎~	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
	聖刻1092操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092操兵伝 限定版 (仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版 [付送面具]	YUTAKA	9800日圓	RPG
18日	B線上のアリス~ALICE on Borderlines~	B線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	ブレイクポイント	BREAK POINT	KONAMI	4800日圓	SPT
	バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
25日	タクティクス オウガ	皇家騎士團 2	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	バイオハザード ディレクターズカット	生化危機 DIRECTOR'S CUT	CAPCOM	4800日圓	ETC
	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH (仮称)	職業摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH (暫名)	KSS	5800日圓	SPT
	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZURE DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
	サイキックフォース パズル大戦	PSYCHIC FORCE PUZZLE大戰	TAITO	5800日圓	PUZ
	J's RACIN'	J'S RACIN'	DIGITAL FRONTIER	價格未定	RAC
	シーバス・フィッシング 2	海鱸垂釣 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
上旬	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
下旬	鉄道王2 世界征服の野望	鐵道王2 世界征服之野心	ATLUS	5800日圓	TAB
9月	風のノータム	風之羅達姆	ARTDINK	5700日圓	SLG
	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98	MEASURE LEAGUE BASEBALL TRIBLE PLAY 98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	My Deam~On Airが待てなくて~	My Dream	日本CREATE	6800日圓	SLG
	天空のエスカフローネ	聖天空戰記	BANDAI	6800日圓	AVG
	オールスター麻雀	明星隊麻雀	PONYCANNON	6800日圓	TAB
	卒業VACATION	卒業VACATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	フリートーク・スタジオ~マリの気ままなおしゃべり~	FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC

10月發售遊戲

2日	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	「10101」"WILL" The Starship	"[10101]""WILL""The Starship"	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
9日	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	I'MAX将棋II	I'MAX將棋 II	I'MAX	6800日圓	TAB
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記 (仮称)	情熱熱血田徑 喊飽教練的日記 (暫名)	ASMIK	價格未定	SLG
	黒の剣	黑之劍	CITY BROS	5800日圓	RPG
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
下旬	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
10月	デッドリースカイ (仮称)	DEADLY SKY (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	STG
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	5800日圓	AVG
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ファンタステック・フォー	FANTASTIC FOUR	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	大運動会	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	竜機伝承 (仮称)	龍機傳承 (暫名)	KSS	價格未定	RPG
	プロジェクト・ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	價格未定	ACT
	どきどきシャッターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	BATTLE FORMATION	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ムーンライトシンドローム	月光症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG

11月發售遊戲

6日	アイルトン・セナ カートデュエル2	冼拿小型賽車 2	GAPS	5800日圓	RAC
上旬	CALCOLO (仮称)	CALCOLO (暫名)	GRAVE	4800日圓	PUZ
	ファーランドストーリー 四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
下旬	ハークスアドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
11月	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	價格未定	ETC
	トラ!トラ!トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	CRITICAL BLOW	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ドラゴンビート (仮称)	DRAGON BEAT (暫名)	MAP JAPAN	價格未定	TAB
	グランストリーム伝紀	CROWN STREAM傳紀	SCE	5800日圓	不詳
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	不詳
	湾岸デットヒート2 (仮称)	灣岸DEAD HEAT 2 (暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	RAC

12月發售遊戲

12日	マリア（仮称）	瑪莉亞（暫名）	AXELA	6800日圓	ETC
上旬	HYBRID	HYBRID	SPS	5800日圓	不詳
下旬	クラシックロード優駿2（仮称）	優駿2（暫名）	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
12月	スペクトラルタワーⅡ	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	OPTIONチューニングカーバトル（仮称）	OPTION TURNING CAR BATTLE（暫名）	MTO	5800日圓	SLG
	ハイパーオリンピックインナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2（仮称）	SANKYO FEVER實機模擬Vol.2（暫名）	TEN研究所	價格未定	ETC
	リアルロボットバトルX（仮称）	REAL ROBOT BATTLE X（暫名）	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	名車列伝Greatest 70's	名車列傳	EPOCH社	5800日圓	不詳
	マジカル頭脳パワー!!PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	不詳
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC

97年發售預定遊戲

97年夏	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	G・O・D pure	G・O・D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
97年秋	ボイスファンタジア失われたボイスパワー	VOICE FANTASIA 失去了的聲音力量	ASK講談社	6800日圓	AVG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	MOON	MOON	ASCII	價格未定	RPG
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	L. S. D.（仮称）	L.S.D.（暫名）	ASMIK	價格未定	ETC
	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	メルティランサーRe-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	價格未定	SLG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	價格未定	SLG
	フロントミッション 2	前線任務 2	SQUARE	價格未定	SRPG
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	モータルコンバットトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	Cu-On-Pa	Cu-On-Pa	T&E SOFT	4800日圓	ACT
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
	ひっとばっく（仮称）	HIT BACK（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
	Parlor!Por2パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!Pro2彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	ETC
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル（仮称）	R?MJ（暫名）	BANDAI	價格未定	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	プリズムコート（仮称）	PRISM CODE（暫名）	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	英雄志願 Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
97年冬	トゥルー・ラブストーリーR（仮称）	真愛物語~Remember My Heart~	ASCII	價格未定	SLG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	魔紀行（仮称）	魔紀行（暫名）	ACTIVE ART	價格未定	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	ザ・心理ゲーム 3	心理遊戲 3	VISIT	價格未定	TAB
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ジャーム 狙われた街	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	僕のプリンセス迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	CRUSH BANDICK 2	CRUSH BANDICK 2	SCE	價格未定	ACT
	電車でGO!	電車 GO!	TAITO	價格未定	SLG
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	on side（仮称）	on side（暫名）	Tears	價格未定	ETC
97年	ナムコミュジアムアンコール	NAMCO博物館ENCORE	NAMCO	價格未定	ETC
	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說蠔面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	イメージファイト&Xマルチプライアーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ワンダー3 アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	JリーグエキサイトステージV1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	ツインビーRPG（仮称）	兵蜂RPG（暫名）	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	パラサイトイブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	可変走攻ガンバイク	可變走攻 GUN BIKE	SME	價格未定	STG
	天クン	天誅	SME	價格未定	ACT
	宇宙のランデヴー~RAMA~（仮称）	宇宙的會合地RAMA（暫名）	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ジュンクラシック（仮称）	JUN CLASSIC（暫名）	T&E SOFT	價格未定	ETC
	ルシファード~世界末への挑戦~	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	風のクロノア~door to phantmile~	風之黑羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	NOEL 2（仮称）	NOEL 2（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	バウンティソード・セカンド	BOUNTY SWORD SECOND	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	ZAP! SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

1月上旬	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
1月下旬	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	不詳
3月下旬	ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
98年春	あいたくて…your smiles in my heart	想見你	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	ボカンですよ	我是一隻母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	リアルロボット戦線（仮称）	真機械人戰線（暫名）	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢（仮称）	銃夢（暫名）	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	ヒロインドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
98年夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	くえすちょん（仮称）	QUESTION（暫名）	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクプザキッド（仮称）	爆彈子小子	Tears	價格未定	ACT
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG

發售日未定遊戲

ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project<>YAKAT>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG

SNKファン- CD 餓狼伝説編（仮称）	SNK FAN-CD 餓狼傳説編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション（仮称）	D&D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NAP・NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
幻想水穢伝Ⅱ	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
実戦パチスロ必勝法！5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	價格未定	ETC
ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャルリモコン（ヘリポートト）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD鷄蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
T- MEK（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
アドヴァンストV. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
DEAD OR ALIVE（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン~亜人伝~（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ワールド・ネバーランド	WORLD NEVERLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E- tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1!（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC

SATURN

8月發售遊戲

1日	ラストブロンクス	LAST BRONX	SEGA	6800日圓	FIG
	激突甲子園	激突甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	ロックマンX 4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ロックマンX 4 スペシャルリミティドパック	洛克人X4 特別限定版	CAPCOM	6800日圓	ACT
	GOⅢ Profesinal対局囲碁	GO III Profesinal對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	ラングリッサーⅣレギュラーパッケージ	夢幻模擬戰 IV標準裝	MASIYA	5800日圓	SRPG
	ラングリッサーⅣスペシァルパッケージ	夢幻模擬戰 IV特別裝	MASIYA	6800日圓	SRPG
7日	南方ャト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
8日	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	ぱにくっちゃん- 初回限定キャラクターBOX-	緊張小子(初回限定人物BOX)	IMAGINEER	7800日圓	PUZ
	天下制覇	天下制霸	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	魔法少女プリティサミー~恐るべし身体測定！核爆発5秒前！！	魔法少女 PRETTY SAMY~恐怖的身體測驗!核爆發前5秒!!~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	黒の断章	黑之斷章	OZ CLUB	6300日圓	AVG
	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINALIST	FINALIST	GAGA COMMUNICATION	5800日圓	RAC
	パズルボブル3 for SEGANET	PUZZLE BUBBLE 3 for SEGANET(MODEM 專用)	TAITO	2800日圓	ACT
	テラクレスタ3 D	TERA CRESTER 3D	日本物產	6800日圓	STG
	古代降霊術 百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	5800日圓	RPG
	ライフスケイプ2ボディバイオニクス- 驚異の小宇宙 人体-	無限生機 2	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
22日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DISTINEY	機動戰士高達外傳 THE BLUEDISTINEY	BANDAI	14400日圓	ACT
	スーコチャー	SCHWARZSCHILD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	6800日圓	AVG
28日	プリルラゲーメストギアーズVol. S1	PRIRURA GAMEST GEARS Vol.S1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
29日	プラドルDISC VOL. 6 吉田里深	偶像DISC VOL.6 吉田里深	Sada Soft	3000日圓	ETC
	落ちゲー・デザイナー作ってポン！	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	スーパーロボット大戦 F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
下旬	恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	戀之夏天幻想 in 宮崎 SEA GAIA	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）	這裏是葛飾區龜有公園前派出所（暫名）	BANDAI	6800日圓	SLG
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG

9月發售遊戲

8月	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ	Wiz	B FACTORY	5800日圓	ACT
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
4日	ぷよぷよSUN for SEGANET	PUYOPUYO SUN for SEGANET(MODEM 專用)	COMPILE	2800日圓	PUZ

11日	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFT BANK	5800日圓	STG
	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
	三国志ＩＶｗｉｔｈパワーアップキット	三國志IV with POWER UP KIT	光榮	7800日圓	SLG
	信長の野望・天翔記ｗｉｔｈパワーアップキット	信長之野望 天翔記 with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	シルエットミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	5800日圓	ACT
	パチスロ完全攻略ユニコレ’９７	老虎機完全攻略	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
25日	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	御意見無用~Ａｎａｙｃｈｙ ｉｎ ｔｈｅ ＮＩＰＰＯＮ~	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	維新の嵐	維新之嵐	光榮	5800日圓	SRPG
	出動！ミニスカポリス	出動！迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	全国制服美少女グランプリファインドラブ	全國制服美少女大賽FIND LOVE	DIKEY	4800日圓	ETC
	銀河英雄伝説ｐｌｕｓ	銀河英傳說plus	德間書店	5800日圓	SLG
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	6800日圓	SLG
中旬	ＲＯＮＤＥ（ロンド）	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
下旬	デザエモン２	設計衛門２	ATHENA	5800日圓	ETC
	デザエモン２初回限定マウスパック（仮称）	設計衛門２初回限定MOUSE PACK(暫名)	ATHENA	7800日圓	ETC
	ガン・フロンティアゲーメストギアーズＶｏｌ．Ｓ２	GUN FRONTIER GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	タクティカルファイター（仮称）	TACTICAL FIGHTER（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
9月	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG
	怒首領蜂	怒首領蜂	ATLUS	5800日圓	STG
	エルフを狩るモノたちー花札編ー	捜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	PUZ
	ＤＥＳＩＲＥ	DESIRE	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	ソビエトストライク	SOVIET STRIKE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
	Ｍｙ Ｄｒｅａｍ~Ｏｎ Ａｉｒが待てなくて~	My dream~正等待廣播~	日本CREATE	價格未定	SLG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
2日	Ｊリーグ プロサッカークラブをつくろう！２	日本職業足球聯賽創造職業球會２	SEGA	5800日圓	SLG
	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	價格未定	FIG
	きゃきゃバニー エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	6800日圓	AVG
	毛利元就~誓いの三矢~	毛利元就~約誓之三箭~	光榮	7800日圓	SRPG
23日	全日本プロレスｆｅａｔｕｒｉｎｇ Ｖｉｒｔｕａ	全日本摔角 featuring Virtua	SEGA	價格未定	SPT
	仮面ライダー作戦ファイル１	幪面超人 作戰FILE１	東映VIDEO	6800日圓	ETC
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
30日	レイヤーセクション II	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
上旬	クロス・ロマンス~恋と麻雀と花札と~	CROSS ROMANCE~戀與麻雀與花札~	日本物產	價格未定	ETC

10月發售遊戲

10月	ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	價格未定	PUZ
	ミントン警部の捜査ファイル道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	TAB
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	ぱすてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
	ＴＩＬＫ~青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	スティープスロープスライダーズ（仮称）	STEEP SLOPE SLIDERS（暫名）	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ＧＲＡＮＤＲＥＡＤ	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	ロストワールド	迷失世界	SEGA	5800日圓	STG
11月上旬	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
11月下旬	ウルトラマン図鑑２	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG

11月以後發售遊戲

11月	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス初回限定２枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ２ｉｎ１雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	デジグトーマス・マックナイト	DESIGE THOMAS MACNIGHT	増田屋COPERATION	價格未定	PUZ
	デジグラッセン	DESIGE RISEEN	増田屋COPERATION	價格未定	PUZ
	蒼空の翼~ＧＯＴＨＡ ＷＯＲＬＤ~	蒼空之翼~GOTHA WORLD~	MICRONET	6800日圓	不詳
12月12日	マリア（仮称）	瑪莉亞（暫名）	AXELA	6800日圓	ETC
12月中旬	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
12月下旬	ファーランドサーガ（仮称）	FARLAND SAGA（暫名）	TGL	6800日圓	SRPG
12月	悪魔·™書	惡魔全書２	ATLUS	價格未定	ETC
	ＧＴ２４	GT24	JALECO	價格未定	RAC
	速攻生徒会（仮称）	速攻生徒會（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	AVG

97年夏	あすか１２０％リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	卒業Ｓ（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	ROOMMATE~涼子ｉｎ Ｓｕｍｍｅｒ Ｖａｃａｔｉｏｎ~	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
	究極タイガー II ＰＬＵＳ	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG

97年發售預定遊戲

97年秋	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	Ｇｕｉｌｔｙ Ｇｅａｒ	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	サウンドノベルツクール２	音樂小說創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる２	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	Ｘ-ＭＥＮ ＶＳ ＳＴＲＥＥＴ ＦＩＧＨＴＥＲ	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	ｉ ｍｉｓｓ ｙｏｕ	I miss you	COMPILE	1980日圓	ETC
	ＲＩＶＥＮ Ｔｈｅ Ｓｅｑｕｅｌ ｔｏ ＭＹＳＴ	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア（仮称）	美少女雀士大冒險（暫名）	JALECO	價格未定	AVG
	Ｗｉｚａｒｄｒｙネメシス（仮称）	巫術NEWESIS（暫名）	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	ＡＺＥＬパンツァードラグーンＲＰＧ	AZEL PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ＤＥＡＤ ＯＲ ＡＬＩＶＥ	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
	ＢＡＳＩＣ ｆｏｒ ＳＥＧＡ ＳＡＴＵＲＮパソコン接続タイプ	BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	Ｒ？ＭＪザ・ミステリーホスピタル（仮称）	R?MJ（暫名）	BANDAI	價格未定	AVG
	ＨＯＰ ＳＴＥＰあいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NUTS	RAY UP	價格未定	AVG
97年冬	七つの秘館戦慄の微笑	七間秘館 戰慄的微笑	光榮	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	ＳＯＮＩＣ Ｒ（仮称）	SONIC R（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
	英雄志願 Ｇａｌ Ａｃｔ Ｈｅｒｏｉｓｍ	英雄志願一Gal Act Heroism一	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
97年	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	TAB
	Ｗｉｚａｒｄ’ｓ Ｈａｒｍｏｎｙ２	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	イメージファイト＆Ｘマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー３／アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ＪリーグエキサイトステージＶ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	この世の果てで恋を唄う少女ＹＵ-ＮＯ	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック（仮称）	JUN CLASSIC（暫名）	T&E SOFT	價格未定	ETC
	ＢＡＳＩＣ ｆｏｒ ＳＥＧＡ ＳＡＴＵＲＮスタンドアローンタイプ	BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	ＦＡＲＡＤＯＯＮ ＴＨＥ ＬＥＧＥＮＤ ｏｆ ＤＲＡＧＯＮ ＣＡＳＴＬＥ	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	銀河お嬢様伝説ユナ３~ライトニング・エンジェル~	銀河公主傳說 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
	ＤＲＥＡＭ ＳＱＵＡＲＥ山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	リフレインラブ~あなたに逢いたい~	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	不詳

98年發售預定遊戲

98年春	ＷＯＲＬＤ ＳＯＣＣＥＲ ＲＰＧ（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	サクラ大戦２~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰２	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	プラドルＤＩＳＣ ＶＯＬ．７麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC

フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
プリンセスクラウン	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
翔神帝~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	翔神帝~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
SNKファン CD餓狼伝説編（仮称）	SNK FAN-CD 餓狼傳說編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
モンスターメーカー～ホーリーダガー	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション（仮称）	D＆D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高橋博一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高橋博一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFONⅡ（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	遊戲日本史～天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ～レガシー オブ ウォー～	魂斗羅～戰爭之遺產～	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
実況パワフルプロ野球'97開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
タクティクスフォミュラワン	TACTICS FORMULA 1	THE MAN BREEZE	價格未定	TAB
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
WORDS	WORDS（MODEM 專用）	SHOA SYSTEM	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES／POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES／FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	SEGA AGES／MEMORIAL COLLECTION VOL.2	SEGA	價格未定	ETC
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER（暫名）	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
フルカウル三國志スーパーファクトリーfor SEGANET	迷你四驅車超級工廠for SEGANET（MODEM專用）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN 2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
スタートリング．オデッセイ1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ2 魔龍戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング．オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
É-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiScStation SATURN（コンビニ専用）	Disc Station SATURN（便利店專用）	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
RAMA（仮称）	宇宙的會合地RAMA（暫名）	SOFTBANK	6800日圓	AVG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ＆クロード（仮称）	菲亞羅與克羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution（仮称）	瞳Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック（仮称）	CROC！（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC：THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT

N64

8月發售遊戲

1日	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	7900日圓	TAB
	ドゥーム64	DOOM 64	GAME BANK	7800日圓	STG
7日	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	大盜伍佑衛門～新桃山幕府之舞	KONAMI	8900日圓	ACT
8日	パワーリーグ64	POWER LEAGUE 64	HUDSON	7800日圓	SPT
8月	ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	6800日圓	ACT

9月發售遊戲

18日	況ワールドサッカー3（仮称）	實況世界足球3（暫名）	KONAMI	7500日圓	SOC
上旬	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC



10月24日	Jリーグイレブンビート1997	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	6980日圓	SOC
10月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG



11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT



12月	ハイパーオリンピックインナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG

97年發售預定遊戲

夏	飛龍の拳シイン（仮称）	飛龍之拳TWIN（暫名）	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
	爆ボンバーマン（仮称）	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
秋	３Ｄ格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル（仮称）	VIRTUAL摔角超級皇家戰（暫名）	ASMIK	價格未定	SPT
	プロ麻雀　極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	價格未定	TAB
	シムシティ２０００（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	8800日圓	ACT
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	６４大相撲（仮称）	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
冬	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL	IMAGINEER	價格未定	RPG
97年	パチンコワールド６４	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	Ｆ-　ＺＥＲＯ６４	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名）	任天堂	價格未定	ARPG
	ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
	フライトシミュレーター	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
	ファミスタ６４	FAMISTA 64	KONAMI	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
忍たま乱太郎６４（仮称）	忍者亂太郎64（暫名）	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
ウェインガレツキー３Ｄホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ＭＯＴＨＥＲ３（仮称）	MOTHER 3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 64	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター６４（仮称）	POCKET MONSTER 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ボディ　ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント６４（仮称）	MARIO PAINT 64（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
新・格闘～バトルダンサーズ	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB



超級任天堂

8月發售遊戲

1日	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	7800日圓	SPT
8日	上海 万里の長城	上海 萬里之長城	SUNSOFT	4900日圓	TAB
12日	実戦パチスロ必勝法！ＴＷＩＮ２	實戰彈珠機必勝法!TWIN 2	SAMMY	5980日圓	ETC

11月發售遊戲

11月	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年夏	PARLOR！MINI 7パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR！MINI 7彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB
97年	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT

PC-FX

8月發售遊戲

8日	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
29日	アニメフリークＦＸ Ｖｏｌ．５	動畫現像FX Vol.5	NEC HE	7800日圓	ETC
8月	ああっ女神さまっ！！	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG

10月發售遊戲

10月	アンジェリーク 天空の鎮魂歌	ANGELIQUE天空之鎮魂歌	NEC HE	7800日圓	SLG
	卒業Ｒ	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	ＭＡＳＴＥＲＳ遥かなるオーガスタ３（仮称）	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	みにまむなのにっく	變成最小（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	負けるな魔剣道Ｚ	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	天外魔境Ⅲ ＮＡＭＩＤＡ	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

NEO・GEO

9月以後發售遊戲

9月下旬	ザ・キング・オブ・ファイターズ ９７	拳皇'97（卡帶）	SNK	價格未定	FIG

10月以後發售遊戲

10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ ９７	拳皇97（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG
	パルスター２（仮称）	PULSE STAR 2（卡帶）（暫名）	SNK	價格未定	STG
	パルスター２（仮称）	PULSE STAR 2（CD-ROM）（暫名）	SNK	價格未定	STG



淘醉於歌詞中的米奇話——

人總不會久待在同一個地方，
相會和別離總是重覆又重覆，
縱使大家都忘記也好，在我心中始總還是那幅不變的景致。
雖然古往今來雲兒都在變化，映照星月的流轉，
世上還是會有永恆不變的事物。
在那窗框子中，是那給夕陽染紅了的思念。

以上是摘自《SENTIMENTAL GRAFFITI》CD 9中，保坂美由紀，亦即是牧島有希的歌《一幅景致》，是《SENT～》CD系列直至現時為止米奇最喜愛的歌曲，誠意向各位推薦。

曾經有位朋友問我：「怎麼你會喜歡這種沒完沒了的調子的？」米奇無法回答，就如你問米奇為甚麼那麼愛吃生的紅蘿蔔、為甚麼米奇逛街時總愛胡思亂想、為甚麼米奇置身於廣闊的風景時會心情激盪。這就是米奇心中不變的景致。

聽着這歌，不禁令米奇想到：我能留住的，還剩下多少呢？

想一次過滿足三個願望的J.J話：

EVA終於以劇場版上映了它的真正結局了，在下亦有幸能從幾位到日本看過此片的人口中得知劇情，但因為感到不夠全面，於是便用了一整個晚上在NET上四處尋找，總算能如願地找到兩篇較為滿意的劇本（日本版的），不過始終仍是希望能到日本親身看一次……

今期書大部份時間都花了在製作LANGRISSER IV的別冊上。雖然時間所限，令書內有不少錯漏，例如部隊資料數值一覽的連邦軍全變了聯邦軍、初期譯做勇氣騎士的兵種後來改譯做敢死騎士但又不記得改回前面的版面……在此要多謝滴迪仔排出來的精美版面，不知各位認為如何？

話説回來，這次LANGRISSER分別在兩部主機上推出，其包裝以至內附的鐵章、畫集都實在太吸引了，6800+6800日圓，唉……

水貨新例的確可怕，7月25日推出的5套動畫大作中，只有其中三套依期有貨，黑龍想看的CYBER SAGA及在下想看的OVA版魔法騎士到截稿前仍然欠奉，而且據説即使有貨亦會好貴……好想過日本買碟呀…………

有冇攪錯的黑龍話——

天呀！今個月真是殺死人啊！想不到這個月的消費真是如此的厲害，好！死就死啦！

今個月真是好GAME多籮籮，先是有《STREET FIGHTER EX PLUS α》，精采！那些連續技真是玩到黑龍死去活來，不過，難玩還難玩，真是很好玩；跟着又有一隻《みんなのGOLF》，好！平日非常喜愛玩哥爾夫球的黑龍當然不會錯過這樣精采的遊戲，可惜到截稿之日，仍然未能得到所有的人，慘！本來以為今個月會就此完結，不過在26日，突然來了一隻非常抵玩的遊戲《ROCKMAN X4》，加上是特別版（價錢平得不能相信），所以便買下來了，不過到現時仍然未玩過哩！最後便是黑龍甚少接觸的育成遊戲，《MONSTER FARM》這遊戲真是厲害，害得黑龍在家中花了差不多六個小時在開CD（由晚上11時許開始），勁！怪物可愛得很，實在太好玩了！！

近日突然「發神經」，將家中的「門神」差不多全部搬回公司，真是有問題，數吓數吓都有4個了，唔……差不多了，再拿回來也沒有地方放了，好！就此算了，不過，如果有精采的東西，這個數目可能又會增加哩！

ARES話——

身為機械人大戰迷，即將於SATURN推出的《F》絕對是期待之作。老實説，ARES本身就極之不接受《第4次》的人物設定，而啲單嘢亦令ARES對湖川友謙的印象扣晒分，不過《F》的河野幸子版人設就十分不俗，這點可能亦是自身期待《F》的原因之一。至於在配音方面《F》亦比前作出色得多，進行遊戲時的臨場感亦大增，總括來説ARES就認為《F》絕對是一隻佳作。不過，遊戲點好都係次要，最重要的是我幾時有錢買SATURN……錢呀！錢呀！我幾時先可以好似衰仔黑龍咁可以隨便花錢呀？

少年阿三其實告白第十六話——

阿三啟示錄

遺失啟示
九七年七月二十四日，於灣仔港灣道遺失一公文袋，內有銀行月結單。如拾獲者請代為繳交，不勝感激。

尋人啟示
尋主人阿三，於某月某日離家後，至今未返。如發現下落者，請勸其盡快準備充足食糧，返家餵貓。薄酬！

徵求啟示
徵求手提電話，體積細，內置中英文顯示，包震機，價$500以下，新舊不拘。有意者請來信阿三洽。

鳴謝啟示
鳴謝433集團於本季的獨家榮譽贊助；鳴謝黑龍、石崎、天草適時的援護攻擊；鳴謝小好的來信回應。在此一一致意。

聲明啟示
本人阿三於灣仔港灣道遺失一公文袋，內有銀行月結單，現已尋回，特此聲明作廢。只好繼續交費，唉！

KOTARO話——

不知讀者們曾否看過一套日本電視劇集《真晝之月》，當中織田裕二、飯島直子和常盤貴子的精湛演技相信已不用在下多説（當然不少得走漏眼的佐藤藍子）。然而大家又知不知道「真晝之月」背後的意思呢？想知道的話留意下期《遊戲誌》啦！

HAJIME少尉話——

「可惡的外星人！竟敢乘在下不在時偷襲！」

話説上回各人回復正常人身份之日，在下便回到「愛德華艾培基地」探望「太古坊豪鬼」、「生態球阿旦」和「會長Jacky」等一眾戰友，豈料重回舊地已是滿目蒼夷……

可是，昔日將在下訓練成電腦戰機ACE PILOT的地方，現在就有如「（天殺的！）地球反擊戰」那一幕一樣……

第二天，VIPER II的駕駛者「史丹利」（音譯）致電到GPM組織……

「啊，大家都沒事吧？」「可是基地已經……」「不要再説了，連九龍灣的第1X8基地也沒有了……」

「連那個秘密基地也……」「大概全滅了吧？」

「我們現在逃到了『礦山基地』附近的地方，這　的電腦戰機雖然又殘又舊，但總比沒有好吧！」

「明白，我儘快過來和你們會合吧……」

儘管如此，電腦戰機的戰士，永遠都是電腦戰機的戰士！（背着火紅的夕陽大叫）

電腦記錄009707290844

身處歐陸的 ABO 話——

很久以前，在十三世紀的歐洲存在着一個幻之國度，簡稱GPM。國度內住有一條黑色的魔龍，這條黑龍有玩弄小強、四腳、六腳而至八腳爬行小動物的習性。關於這條神秘的黑龍，歷史上鮮有其他記載，不過最近從塞浦路斯出土，中古旅行記事家ABO的遊記顯示，牠其實另有不可告人的嗜好…，現節錄如下：『（前略）…牠製造了「宮村優子」並開始把「她」玩弄於股掌之中，將「她」放入鬥技場內任由「她」跟其他不似人形的怪獸進行慘無人道大撕殺。黑龍非常淘醉於這種玩意，興奮之時會高聲呼嘯，令國度內變得雞犬不寧；會拍動巨大的雙翼，即時捲起龍捲海濡；會不時吐出灼熱的吐息，令牠所到之處頓變焦土。GPM的根性戰隊怎可對這種歪理空間坐視不理呢？即紛紛圍住這條黑龍，奇怪在他們居然不圍攻魔龍，反而拍手叫好，莫非戰隊隊員跟這等歪理有關？

ABO基本上對暴戾凶殘的玩意不感興趣，極度凶殘暴戾的玩意則例外。但是眼見黑龍玩得一時黑，一時紅的樣子，這玩意一定蘊藏着稱為「好玩」的元素。為了証實這一點，ABO打算利用《×獸學園》的圓盤石來試試這玩意，相信會造出一頭有很多觸鬚的？？又或一頭目光赤熱的四目龍，到時一定要找來「比古絲」為他們進行合體儀式，相信那？？也會很高興的。（中段略）…近來夜間的GPM異常平靜，國泰民安，希望這種狀態可以維持下去，可是這會不會是暴風雨前夕呢？又或是恐怖大王的來臨呢？…』

這是遊記的最後一句，究竟是不是恐怖大王令GPM國從世上湮滅呢？究竟GPM國民是不是頭大身細，無頭髮大眼睛呢？究竟本州大陸會不會以絲魚川—靜岡大地構造線為界，分裂為東北和西南兩半呢？究竟幾時中六合彩呢？一切的謎，留待科學家去解釋吧。

好想買好多好多 CD 嘅福田君話——

◆上個禮拜一睇到AMURO隻新ALBUM《CONCENTRATION 20》响信和出現，於是即刻衝過去企圖將佢佔為己有，不過當睇真啲個價錢……嘩！$350？！算數！不過見到個四眼哥哥仔（應該説是一名少年，怎樣看我應該也比他年長吧）面不改容地付出$350大元，真是佩服。兩日後再去信和，發現AMURO隻碟只係賣$155，真係估唔到相差兩、三日就慳番成二百銀，好彩。（不過聽聞近日已回升至$2X0的水位）

◆《KOF'97》出咗喇，不過仲未得閒玩，希望聽日可以落夏×城操番兩鋪，唔知我嘅愛將大門、古拉古&羅拔仲係咪好似96咁勁呢？

◆最近發覺自己的狀態並不大好，難道這是做完年鑑嘅後遺症？真係要盡快谷起狀態嚟玩陸續而來的勁作：《RONDE》、《SOUL HACKERS》同埋《Parasite EVE》等等，真係瞓都唔得閒瞓囉。

◆B'z隻《CALLING》好鬼㊣呀！DON'T MISS IT！

天草四郎　時貞話——



最近由於忙着做《SAGA》攻略，所以都冇時間去「胡思亂想」一啲得意嘅故仔，下期先至一次過補番數啦。

不過今次余想為大家介紹一隻好正嘅碟，就係相川七瀨嘅最新大碟《paradox》嘞！唔知你哋買咗未呢？未嘅話，唔緊要，大家可以欣賞住哩一張靚相先，不過記得快啲買啦！

山寺良牙致各位讀者的話——

◆A A——，YAT TO終WA RE TE SHI MA I MA SHI TA。A NO《FINAL FANTASY TACTICS》WA本當NI苦勞SHI TE TA。KO NO後，僕WA絕對《FINAL FANTASY SERIES》NI大嫌NI成T TE SHI MA U！（看得明的就看吧，這也算是過渡後的無聊作。）

◆眼視第五十三期，本人辛辛苦苦製作的《FINAL FANTASY TACTICS》攻略被大幅「斬版」，而且加上道具表不全及文字出現錯誤，真是「聞者傷心，見者流淚」（本人在看的時候也帶一點淚光。）對此事件有任何不滿的話，請直接寄信來找本人「晦氣」。

◆………………真是不想再寫下去，本人的3000M硬碟、去日本留學的夢想……全幻滅了，我倦……一切都完成了……我現在就把我的靈魂交付在你手　！……説罷便斷了氣。

小健健胡扯話——

WELL，某天行經模型店，聽到一名十多歲的男孩子跟他的朋友閒談，其中一句説話是這樣的。「呀你有沒有看那套《新世紀福音戰士》呀？聞説這套東西很深的哩，是説政治啦甚麼似的……。」（……政治？！福音戰士｛押韻｝？？？！……？）

WELL，某天乘東鐵上班，見到一名十多歲的男孩子拿著本「東反」出版的《新世紀福音戰士》FILM BOOK（當然是中文版啦）看得津津樂道。不過津津樂道之餘，閱讀速度也高得驚人。喂喂，入面不是有大量註釋的嗎？你這樣看，又怎會看得明呀又？（你理得人吖？）

WELL，某天在迷頭迷腦的寫稿，聽到遙遠的他方有人説著甚麼甚麼：「嘩呀真過分，看看有線播的那套EVA，被剪得七零八落似的，好像對第四使徒那段，只見到MISATO不停的在喊，都不知怎麼的那隻使徒就死了，嘩呀呀去你的！！」

WELL，某天在ARTHER口中得知EVA電影版的結局，很多人都説最尾一幕真嗣想扼死明日香這段不大明白。啊啊，也許當時真嗣是這樣想……「呀呀呀呀呀呀（緒方式絕叫），所有人都死了，你這個巴渣潑辣的古怪女孩找不到發洩對象，到頭來可不是會把我煩死？與其是這樣，還是先下手為強的讓我這輩子可耳根清靜吧！！」

唔，簡直是男人對女人的一大控訴。

説「戰爭」的 MS 話——

◆相信大家都知MS是用來戰鬥的工具，唉～不過有沒有人知道或感覺到「戰爭」對MS來説究竟是甚麼呢？首先説MS的製造者——人類，他們製造MS出來的目的，原意是為了保護自己帶來和平，但是卻有人為了得到自己的利益，不惜將艱辛製造出來的MS派出戰場上作戰，能夠幫製造者取得勝利是理所當然的，即使令到MS的機體受損也是在所不計，若果並不是因為MS的錯而令到製造者受到任何損害的話，製造者只會責怪MS的不力而不會想是他們在技術上產生了問題，由於MS是沒有任何感情，所以就不覺得甚麼，只會不斷依從着製造者的指示，但是如果MS有感情的話，不知到它會怎樣想這些製造者呢？它會覺得自己只是一隻棋子，只要令製造者得到利益和安全就可，即使被毀都沒關係，因為他們永遠都不會想到MS的感受，MS就是這樣不斷在「戰爭」中作戰，不論勝或敗，MS都要負上全部的責任，完全與製造者無關，而筆者相信MS會這樣想的：若果製造我出來是要接受這些任務的話，不如棄置在太空會較好哩！（以上的文章有關於人的生活，若是令到讀者不安，敬請見諒！）

◆不知大家有沒有留意呢？最近新一輯高達系列——G-UNIT的GUNDAM AESCULA PLUS已出了一比一百四十四的HG版了，大家有沒有買呢？雖然樣子就點怪怪的，但倒算不錯哩！

腦內酒精中毒嘅 TAZ 話——

唔知點解個腦突然瘋狂咁想往洗衫、洗衫、洗衫、洗衫……好好FEEL！

《防止末世紀人人疏離個個自閉宣言 其之1》

我有日坐小巴聽收音機（唔知節目名），有兩夫婦打電話去互數對方的不是，個主持寸個聽眾一句令我記憶很深，佢話：「你哋日日對住對方點解唔講清楚呀？何必要幾萬人聽住才肯對話呢？」無錯！口係用來講嘢嘅，我哋大家都唔係神，人永遠唔會了解其他人嘅思想。一日唔同對方講清楚你嘅不滿，佢永遠都唔會了解你嘅想法。正所謂「見面時就嘻嘻哈哈，另轉背拆蟹離大花」，誤會同心病自然日益加深。如果講咗佢唔明或者唔理你，最多咪走人。點都好過乜都未試過就打定輸數走人呀。某些事諸如家事、工事、愛情、友誼都係面對面講至有癮，唔係用電話、電台、XX夫人信箱、編者話這些單向的方式可以代替。因為對手可以回避你的問題，亦無法向你解釋他的見解和感受，這樣好像能宣洩你心中的壓力和不滿，但問題呢？卻完全沒有解決。現在電腦都興INTERACTIVE啦！雙向呀！一個人講嘢幾無癮呀，當你試過一個人獨自生活，想和人説話也沒對手，幾乎想跑落街隨便找個人大吵一場時，就會明白身邊人的可貴。我唔係反對用文字表達感受（我現在都正在做），但當你到達了一個發洩而非發言嘅程度，好容易變成長期「自我安慰」一樣，忘記人與人「最BASIC嘅溝通方法」。最後在此恭喜「大力士」自焚成功，你架車仔終於開到啦！



有如開籠雀一樣 嘅 ZAC 話

這兩個星期發生了很多令我難忘及高興的事，使我的心情不由得十分地靚……

不得不提的是書展因得到很多讀友的支持，所以辦得很成功，誇張到使很多人都覺得驚訝（連CNN都有記者來採訪哩）。在此我要向所有到場支持我們的讀友們及朋友們説聲：多謝你們啊～～我愛你們呀！！！

在書展期間碰到很多朋友。有些更是很久不見的。乃強、包強、呀森、SALLY仔、愛力士長官、高咗好多嘅志誠、地下LEE、呀叻、大偉、父皇、阿娘等等，多謝你哋到場支持啊～～

雖然今次我們等「工作人員」，包括T.T.、米奇、阿佳、JEFF、小春、詩織等等（←連人哋啲名都記唔得晒，冇啲用呀真係）都幹得精疲力盡，但我們都覺得很值得，希望明年我們可以再見……

除此之外，在這段日子，我發現這個原本去了玩火的我又走咗去踢波，而把火又愈燒愈埋，咁我應該點算？幸好到最後，我架車仔終於開到……如果各位讀友唔明我講緊乜，就請當我亂噏。但係喺月尾發生啲咁嘅事，實在令我窮窮窮……但我又好快樂（玩SMart ？）……

上次在編者話中所説的那對對聯竟然成為事實，今次我就話我下個星期會發達，睇吓我又會唔會真係發達咁邪釘……

早排上個朋友處用佢個120吋投射螢幕玩GAME，見到成個6歲細路咁高嘅呀KEN，之後仲睇咗DVD……正所謂：我喺嗰度出嚟，我就行返入嗰度……

笠啤

（↑有個讀友叫我喺處提吓佢個名，咁我就照做囉）

臨時緊急追加：1997年7月29日凌晨1時零5分，究極感激呀邊個嘅宵夜，多謝，我愛妳呀！

再臨時緊急追加：1997年7月31日下午，再多謝呀邊個嘅小擺設……

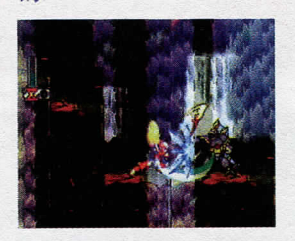
CAPCOM 快訊

PlayStation 行貨貼紙疑雲

HI！大家好，又到CAPCOM快訊的時間，今期我們將爲大家解開「PlayStation 行貨貼紙疑雲」及再次刊登 CAPCOM INTERNATIONAL FRIENDLY CLUB 入會表格。

近來收到一些來電詢問有關"CAPCOM 行動 97"其中的PlayStation版《Street Fighter EX Plus α》沒有"OFFICAL PRODUCT"字樣的小貼紙，引起一陣疑團，因此希望藉此機會向大家稍作解釋：據 SCE 方面資料所得，此遊戲的包裝的而且確沒有這張寫有"OFFICAL PRODUCT"的小貼紙，然而只要大家買的是行貨，便可憑盒內的邊條証明參加抽獎。

上述事件可能引起閣下不便之處，敬請原諒。











CAPCOM INTERNATIONAL FRIENDLY CLUB 入會表格

CAPCOM 為了答謝大家一向對 CAPCOM 遊戲的支持，他們誠意邀請閣下加入 CAPCOM INTERNATIONAL FRIENDLY CLUB，成為CAPCOM 的一分子。為慶祝 Friendly Club 的誕生，凡於 8 月 2 日至 3 日在 CAPCOM'97全接觸展覽活動中申請成為會員者，均可獲破天荒 X 重優惠！！



申請表格（請以英文填寫）

PERSONAL FILE

Name 姓名（English 英文）＿＿＿＿＿＿

(Chinese 中文) ＿＿＿＿＿＿

Age（年齡）＿＿＿＿＿＿ Sex性別：M／F

Tel電話：（Home 住宅）＿＿＿＿＿＿

（Mobile 手提）＿＿＿＿ （Pager 傳呼機）＿＿＿＿

Contact address聯絡地址：＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿

小小問卷⋯ ⋯

閣下希望CAPCOM INT'L FRIENDLY CLUB能為其會員帶來什麼優惠？＿＿＿＿＿＿

請列出您最喜愛的三個CAPCOM遊戲名稱（不限機種）

1.＿＿＿＿ 2.＿＿＿＿ 3.＿＿＿＿

閣下現在所擁有的遊戲機種為

a. 超級任天堂 b.PlayStation c.Sega Saturn d.任天堂

e.其他：＿＿＿＿＿＿

會員獨家優惠：

1. 原價港幣200元之會費可以半價100元入會；
2. 即時獲贈精美街霸III T—shirt一件；
3. 印有會員編號以及名字的獨家會員證；
4. 定期寄上會訊及CLUB VCD，實行以第一時間將新GAME新動向的第一手熱辣辣資料送給大家；



5. 此外，當然少不了新GAME試玩等等⋯。

總之好處多得不能盡錄，就請閣下立即填妥下列表格，親身體驗一下CAPCOM INT'L FRIENDLY CLUB的無限引力吧！

＊備註：此200元包括入會費100元以及一年之會費。

尊賣新聞

《心跳回憶》電話卡系列

ORIGINAL TELEPHONE CARD 系列

一套兩款；附摺頁套封



「春・夏」套裝



「秋・冬」套裝

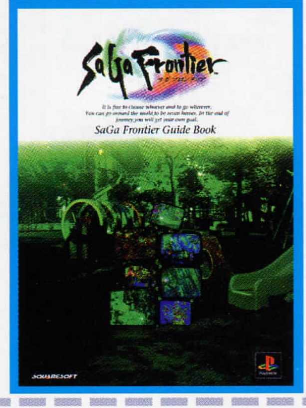
《虹色之青春》發售紀念電話卡套裝

一套三款，附彩色插圖封套



《SAGA FRONTIER》GUIDE BOOK

攻略地圖一應俱全



《櫻大戰》金裝電話卡 限定版

全球限量1500套，每張卡上附有獨立編號，附送精美銀章一枚



「真宮寺櫻」「神崎壽美麗」「瑪莉亞・立花」「艾蓮絲」

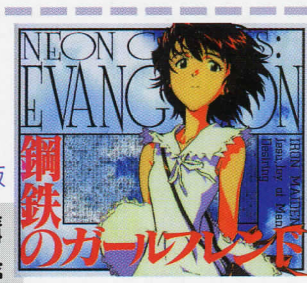
新世紀 EVANGELION 完結編電話卡套裝

一套三張，銀色封套



《新世紀 EVANGELION》首隻 WIN95 專用電腦遊戲——《鋼鐵的女朋友》

4 CD 超級大容量，附遊戲附送海報及特製墊版



為方便海外讀者可以選購喜愛的遊戲產品，本店現接受外地讀者郵購遊戲軟件，遊戲精品及書籍；詳情請致電本店服務員查詢。

CAPCOM®

'97全接觸

全線電玩傾巢大集會

全港機迷必到勁熱點

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

日期：97年8月2日至3日(星期六、日)

時間：11:00am - 6:00pm

地點：銅鑼灣SOGO(崇光) 21樓展覽廳

CAPCOM INTERNATIONAL FRIENDLY CLUB 會員大募集

為慶祝FRIENDLY CLUB 的誕生，凡於8月2日及3日在CAPCOM '97 全接觸展覽活動中申請成為會員，均可獲得破天荒X重優惠！

街頭霸王新一代角色創作大賽

誠邀閣下為街頭霸王創作及設計一個全新角色，勝出者除可獲SEGA SATURN遊戲機、獎盃及遊戲光碟套裝外，其創作將送往日本 CAPCOM 總公司參考，有機會成為下一代街霸新角色，您的設計將踏出香港，邁向國際第一步，萬勿錯過。

參加辦法及詳情請留意：
Game Weekly、Game Players、Game Plus、User Weekly、街霸III漫畫、Gamer、東TOUCH及CAPCOM網址http://www.capcomasia.com.hk

ROCKMAN 洛克人10週年特區

為慶祝ROCKMAN洛克人10週年紀念，同場設有10週年特區，包括洛克人原稿大展、洛克人勁GAME回顧、洛克人攝影站、洛克人Battle & Chase迷你賽車場、洛克人大公仔同您見面、洛克人監製現場介紹及洛克人主題曲原唱者表演。

許景琛街霸簽名會

街霸III漫畫主筆許景琛親臨現場舉行簽名會，要一睹偶像風采，萬勿錯過。

街霸III 之新一代盟主爭霸戰

至重量級的街霸III 比賽，分公開組及遊戲機中心推薦組，冠軍盟主可獲來回日本東京機票連住宿、免費參觀東京遊戲機展覽會、獎盃及其他豐富禮物。

參加辦法及詳情請留意：
Game Weekly、Game Players、Game Plus、User Weekly、街霸III漫畫、Gamer、東TOUCH、各大遊戲機中心及CAPCOM網址
http://www.capcomasia.com.hk

同場亦舉行「至激紅星挑戰賽 」，勝出之街霸III盟主將與林曉峰、謝天華(Michael)及朱永棠(Jason)進行大挑戰

＊參加者必須年滿16歲

查詢電話：2366 1001

CAPCOM新GAME新天地

特設新GAME地帶，介紹及免費試玩最新遊戲，包括：
Rockman X4 (PS/SS), Marvel Super Heroes (PS/SS), Breath of Fire III (PS), Street Fighter EX Plus Alpha (PS) Bio Hazard (SS), Resident Evil (PC), Street Fighter Zero (PC), Megaman X3 (PC), Super Puzzle Fighter II Turbo (PC),
要知新GAME最新資料，記緊留意。

精品展銷區

多個展銷攤位，包括漫畫、CAPCOM精品、遊戲雜誌、VCD及電腦雜誌等等。

Wai Lee™ VIDEO AMUSEMENT CO., LTD.

GAME WEEKLY 遊戲週刊

GAME PLAYERS









HK Capital International Ltd
港京國際有限公司





SONY





